パソコンゲーム情報誌

昭和60年3月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第3号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985
3月号



特集
テレホビーゲーム大作戦
ファミコンほかおもしろホビーマシンゲームで遊ぼう

幻の宝石 ザ・ブラック・オニキス

ザ・ロボゲーム

ビデオゲーム集中講座
エグゼド・エグゼス

創刊3号

360円


オッ
アイツに自慢したいゲームみつけた！
超SF大ロマンの主人公は君だ！
新発売
ザクソン
宇宙の敵基地へ城壁を越えて深く侵入。地上からのミサイル攻撃をかわし、次々と現われるバリヤー網をくくりぬけろ！目ざすは敵司令部だ！
セガのゲームソフトは、21世紀まで続くおもしろさー
ハッスルチューミー
かわいいねずみの楽しいゲーム
(1人用) ¥4,300
フリッキー
ゲーム場で人気のセガフリッキー、パソコン版
(1人用) ¥4,300 32KB
占いエンゼルキューティー
SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ＋SK-1100専用
(1人用) ¥4,300 32KB
ロードランナー
プレイヤーの思考力の差がポイントなのだ
(1人用) ¥4,300 32KB
ホーム麻雀
対戦相手が選べる本格4人マージャン！
(1人〜2人用) ¥4,800 48KB
恋はゲームよ♥
好評発売中！
ガールスガーデン
おてんば少女パプリがお庭の花を摘んでハンサムボーイのミント君にプレゼント。ライバルのラブアタックより早く10本の花をプレゼントできれば、ミント君のハートはパプリのもの。
(1人用) ¥4,300
新発売
チャンピオンプロレス
さあ、ヘッド・ロックだ。バック・ドロップだ！得意の必殺技で対戦相手をマットに沈めろ。
ファイティング・スピリットが燃える…………
ホーム・テレビゲーム
SG-1000 II
¥15,000（本体標準価格・ゲームソフト別売）
※本体標準価格は、ジョイパッド2個、ACアダプタ（電源）、TVスイッチボックス、TVケーブルを含むセット価格。
セガ・キーボード
SK-1100 ¥13,800
SG-1000 IIにつなげると、パソコンになるのだ。
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ☎(03)742-3171(大代表)
パーソナルコンピュータ事業本部



SystemSoft
株式会社 システムソフト

〒810 福岡市中央区渡辺通り2丁目4-8小学館ビル
☎092-714-6236

■ユーザーズ・ポスト　商品の詳しい資料請求、お問い合せ、ご要望などがございましたら、ハガキに資料請求券を貼り、住所、氏名、年令、職業、使用機種を明記のうえ、弊社まで、お寄せ下さい。

■お申し込み方法　現金書留、郵便為替、または郵便振替（福岡3-37311）で、商品名、機種、メディア名を明記のうえ㈱システムソフトまでお申し込み下さい。

■送料について　テープ版、3.5インチ版、5インチ版300円、8インチ版400円、書籍400円、これ以外の送料については、商品毎に記載しております。送料は切手も可。

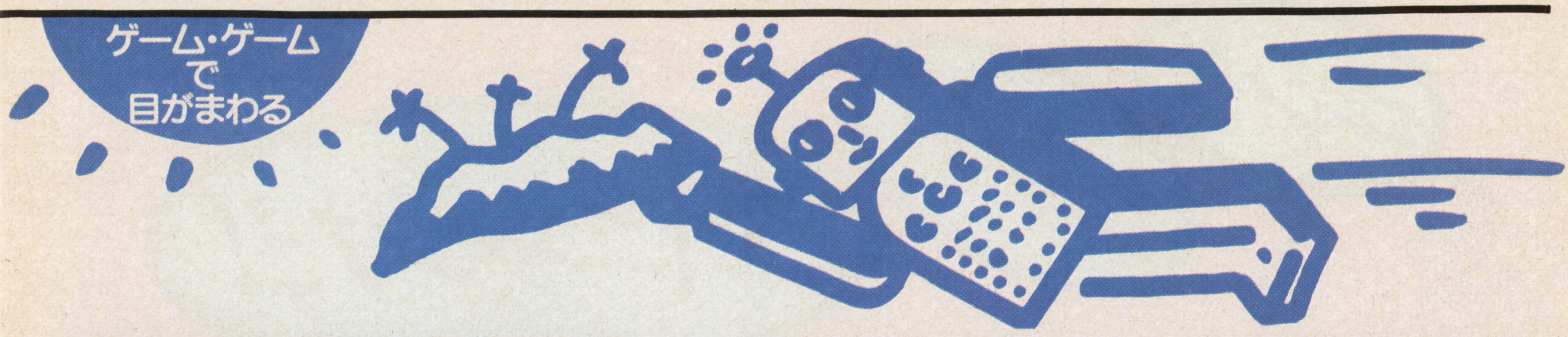
資料請求券
E&C
Beep3

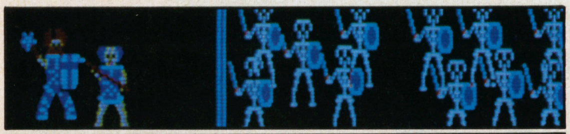
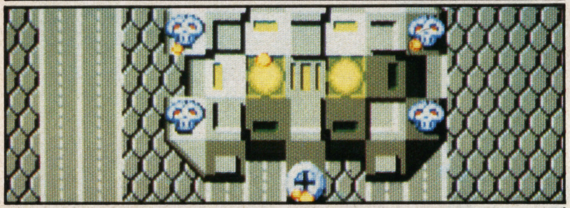
エフォームン

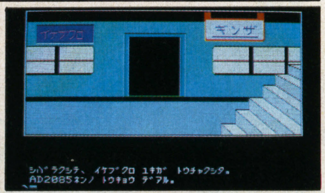
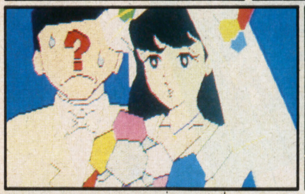
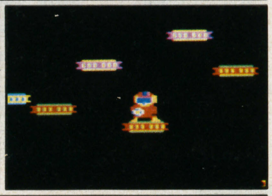
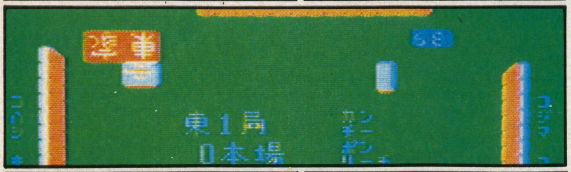
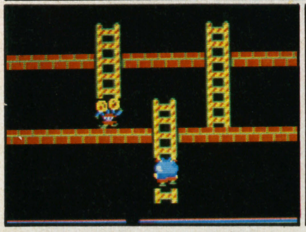
- PC-6001(32K)/6001mkII/6601/6001mkIISR/6601SR
  Tape版　定価4,000円
- PC-6601　3.5"-1D
- PC-6601SR　3.5"-1DD
  定価5,000円

チョップリフター

- PC-6001mkII/6601
- PC-6001(32K)専用
  Tape版　定価4,800円
- PC-8801/8801mkII　5"-2D
- PC-6601SR　3.5"-1DD
- PC-6601　3.5"-1D
- PC-6001mkII　5"-1D
  定価6,800円


ゲーム・ゲームで目がまわる


ゲームゴコロ わくわく

Beep

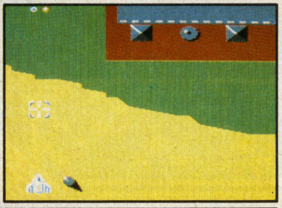
MAGAZINE FOR GAME KIDS

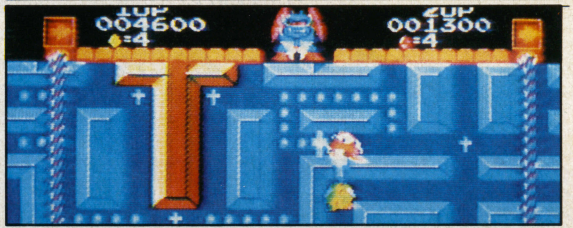
1985
3月号

◑アートディレクション・表紙イラストレーション／下田一貴







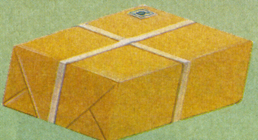






◑エディトリアルデザイン——㈱ポパイ （下江一／上條正／柴田礼子／秋山智子／広川清美／村山昌代）＋平澤美恵子
◑イラスト——浅井真澄／大月ちずる／木口至／佐藤敏己／沢田としき／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／NIKOV／宮入邦男／山田えいし／山本 護
◑フォト——杉山和美


ちょっとシンキングゲーム
ほのぼの怪獣
モピレンジャー
“ほのぼの怪獣”モピラの住むモピランドに、“宇宙のキッドネイパー”ラゾンが侵入した。ラゾンは、モピラの子供であるコモピラを誘拐し魔の水宮にたてこもった。
かわいいコモピラ達を救うため“正義の勇者”モピレンジャーが、カヌーに乗り込み水宮に向かった。モピレンジャーの唯一の武器は、ラゾンを石に変えることのできるストーン・ビーマーだ。
行け〃モピレンジャー／コモピラ達を救うため。
行け〃モピレンジャー／モピランドに平和な楽園をとりもどせ。
行け〃モピレンジャー／モピ・モピ／
モピレンジャー
RC728 ¥4,800
MOPIRANGER
MOPIRANGER
©1985 Konami
TM
MSX
ぞくぞく登場！コナミのNewソフト！
MSX
ミステリアス
アドベンチャーゲーム
王家の谷
3500年以上もの昔。エジプト史上最も栄えた新王国時代、国王たちは豪華な埋葬品の盗掘を防ぐため人里はなれた山あいの中に秘かに墓を造った。以後歴代の国王や貴族が次々と同じように64もの墓をつくり、やがて 王家の谷 として国王たちの安眠の地となった。だが、被葬者たちの願いもむなしく多くの墓は盗掘され、大部分が廃虚と化した。しかし秘かに他に移された何人かの国王のミイラは、3000年以上もの時の流れの中で、やがては神の国“太陽”への導きを与える秘宝珠を守り続けていたのである。
この秘宝珠を求めて今、一人の男が王家の谷へ向った。イギリス・マンチェスター生れの冒険家ビックである。はたして彼は古代エジプト文明を結集した石室の謎と、ミイラ男たちの呪いを解き、封じ込められた秘宝珠を無事手に入れることができるだろうか？
King's VALLEY
©KONAMI 1985
王家の谷
RC727 ¥4,800
大好評発売中
Konami's TENNIS
KONAMI'S TENNIS ©1984 Konami
コナミのテニス
RC720 ¥4,800
YIE.AR.KUNG-FU
Yie Ar KUNG-FU
©1985 Konami
イー・アル・カンフー
RC725 ¥4,800
君はコナミのサーブが受けられるか。スマッシュ、ボレーも自在だ。シングルスもダブルスももちろん、2人でコンピュータと戦うことだって出来る。ざわめく観衆の中、君もいつしかスタープレイヤー。あのマッケンローだって手に汗にぎってしまうだろう。さあ、コートが君を待っている／
かつて、こんなリアルなゲームがあっただろうか。カンフーの達人“リー”は悪党共の城「メンマの塔」へ乗り込むが、行く手に立ちはだかるすご腕達に苦戦／棒術、火炎術、くさり使いと次から次に。息つく暇もない。はたしてリーは、やつらを倒し平和を勝ちとることが出来るのだろうか。
■通信販売でもお求めできます
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格＋（送料￥500）の合計金額をお送りください
●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んでください 振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください
〈振込先〉コナミ株式会社・第一勧業銀行・市ヶ谷支店・普通1073435
Konami SOFTWARE
コナミ株式会社
東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL 03-262-9111(代)
TELEX 2323325 KONAMT.J
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません
コナミマイコンクラブ
会員募集中…………
〈会員特典〉
1 事務局でソフトウエア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ（ハード・ソフトウエア）、技術情報誌を自由に使用することができます。
2 クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウエアは、商品化することができます。
3 マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます。
4 会員証、バッジを供与いたします。
〈ご入会手続〉
●入会金 1,000円
●年会費 2,400円（月200円）
●事務局 大阪市北区梅田1丁目11-4-1215
「コナミマイコンクラブ」係
（大阪駅前 第4ビル1706号）
☎06-345-2456 担当 松浦
Konami
CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-345-2456 FAX 06-345-2466



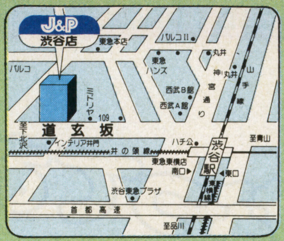
ピング

メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。



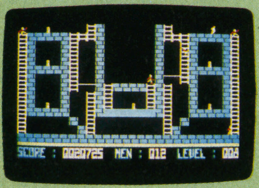
フロアーごあんない

- 4F パソコン教室
  - ●パソコン教室 ●パソコンプレイルーム
- 3F OA機器・専門書籍
  - ●ビジネスパソコン ●ワードプロセッサ ●ビジネスソフト ●専門書籍 ●ハンドヘルドコンピュータ
- 2F ビジネスパソコン
  - ●パソコン ●ディスプレイ ●プリンタ ●フロッピーディスク ●パソコンアクセサリー
- 1F ホビーのパソコン
  - ●ホビーパソコン ●テレビゲーム ●ゲームソフト ●学習ソフト



Personal Computer Store
J&P 渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4141

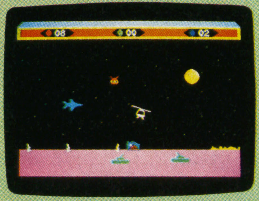
■ロードランナー
ソフトプロ



150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,800	B3-76
X-1	3D	¥5,800	B3-77
X-1	5"2D	¥5,800	B3-78
FM-7	テープ	¥4,800	B3-79
FM-7	5"2D	¥5,800	B3-80

■チョップリフター
ソフトプロ



君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	メディア	価格	注文No
FM-7	テープ	¥4,800	B3-81
FM-7	5"2D	¥5,800	B3-82
FM-77	3.5D	¥5,800	B3-83
X-1	テープ	¥4,800	B3-84
X-1	3D	¥5,800	B3-85

フラッピー
dBソフト

全200画面の超難解リアルタイム思考ゲーム。ブルーストーンを所定の位置まで運べば1面クリア。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	MSX	X-1	FM-7
メディア	テープ	5"2D	テープ	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥3,800	¥4,500	¥4,500
注文No	B3-86	B3-87	B3-88	B3-89	B3-90

プラズマライン
テクノソフト

驚異の3D映像。君は勝者になれるかスペースレースに挑戦。スターシップを操り宇宙のチェックポイントを通過してゴールへ到達するリアルタイムゲーム。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII	X-1	X-1D
メディア	テープ	5"2D	テープ	テープ	3D
価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥4,800	¥6,900
注文No	B3-91	B3-92	B3-93	B3-94	B3-95

トランプ狂
ハドソン

コンピューター相手にポーカー、ブラックジャック5カード、ジンラミー、神経衰弱の5種類のゲームが楽しめます。

機種	MZ-2200	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1D	
メディア	テープ	テープ	5"2D	3"D	
価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥6,800	
注文No	B3-96	B3-97	B3-98	B3-99	

英雄伝説サーガ
マイクロキャビン

80枚を越えるフルイメージグラフィックス。3万字に及ぶメッセージ。アドベンチャーを越えたロール・ベンチャー・コミックス。

機種	PC-9801F	PC-9801	PC-8801/mkII	PC-9801	
メディア	5"2DD	5"2D	5"2D	8"2D	
価格	¥9,800	¥9,800	¥9,800	¥9,800	
注文No	B3-100	B3-101	B3-102	B3-103	

ファイアークリスタル
BPS

BLACK ONYXパートIIとして新発売。ロールプレイングゲームファン待望のソフト。ゲームはブラックオニキスが必要です。

機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	
メディア	5"2DD	5"2D	テープ	5"2D	
価格	¥7,800	¥7,800	¥4,800	¥7,800	
注文No	B3-104	B3-105	B3-106	B3-107	

プロテクター
アポロテクニカ

君はアースファイターを操作して敵の4つの攻撃パターンに挑戦して下さい。1万点を越えるとアースファイターがドッキングするのだ。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	JX		
メディア	テープ	5"2D	3.5"DD		
価格	¥3,800	¥4,800	¥5,800		
注文No	B3-108	B3-109	B3-110		

チョップリフター
システムソフト

君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	PC-6001mkII	PC-6601	PC-6001mkII		
メディア	テープ	3.5D	5"1D		
価格	¥4,800	¥6,800	¥6,800		
注文No	B3-111	B3-112	B3-113		

将棋名人
アポロテクニカ

パソコン側の指手の強さ、早さを是非お確かめ下さい。強すぎる方には、駒落し将棋にて挑戦してきます。どこまで駒を落として勝ちつづけられますか？

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F	MZ-1500	JX
メディア	テープ	5"2D	5"2DD	QD	3.5"DD
価格	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥5,800
注文No	B3-114	B3-115	B3-116	B3-117	B3-118

プロ野球スーパーシュミレーション
JDS

セリーグ6球団から2球団を選び、人間対人間、人間対コンピューターの試合をシミュレートできます。時には落球やエラーも！

機種	MSX	PC-6001mkII	PC-8001/mkII	PC-8801	PC-9801E/F
メディア	テープ	テープ(32K)	テープ	5"2D	5"2D/2DD共用
価格	¥3,500	¥3,500	¥3,500	¥5,800	¥5,800
注文No	B3-119	B3-120	B3-121	B3-122	B3-123

ジャン狂
ハドソン

まるで実戦さながらの対局感。人間とほぼ同じ思考プログラムにより、コンピュータはなかなか強敵です。

機種	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	PC-9801F
メディア	テープ	テープ	5"2D	テープ	5"2DD
価格	¥4,000	¥4,000	¥6,800	¥4,000	¥6,800
注文No	B3-124	B3-125	B3-126	B3-127	B3-128

お申込み方法

右の注文書にご希望商品の注文No.および必要事項ご記入の上、現金書留にて J&P 渋谷店までお申し込みください。現金受領後、直ちに発送いたします。

- 記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□-□□

TEL (　　)

おなまえ　　　　様

注文No.(ディスクサイズ)	数量	金額
ー (　　)	本	円
ー (　　)	本	円
ー (　　)	本	円
ー (　　)	本	円
ー (　　)	本	円
合計	本	円

お申込み先：東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

J&P ソフト通信販売

全国どこでも 無料配達

送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。



J&P メールショップ

■野球狂
ハドソン



自分のチームと対戦相手の選手のデータを入力。それに従ってリアルタイムゲームが楽しめます。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801/mkII	テープ	¥4,000	B3-1
X-1	テープ	¥4,000	B3-2
X-1	3D	¥6,800	B3-3
PC-6001mkII	テープ	¥4,000	B3-4
MZ-1500	QD	¥5,800	B3-5

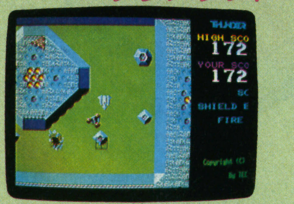
■大脱走
キャリーラボ



ついにゲームはドラマになった。潜入、探索、救出、そして脱出。主人公の動きは5ケース10パターン。君は救出劇の主人公だ。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,200	B3-6
PC-8801/mkII	5″2D	¥6,400	B3-7
MZ-2000/2200	テープ	¥4,200	B3-8
PC-9801F	5″2DD	¥6,400	B3-9
PC-8801	テープ	¥4,200	B3-10

■サンダーフォース
テクノソフト



スクロールゲームの決定版/縦横にスクロールするグラフィック画面、宇宙空間のシーンは迫力満点。思わず熱中してしまう抜群の内容。

機種	メディア	価格	注文No
PC-8801/mkII	テープ	¥4,800	B3-11
PC-8801/mkII	5″2D	¥6,900	B3-12
FM-7	テープ	¥4,800	B3-13
JX	3.5″2DD	¥6,900	B3-14
X-1	テープ	¥4,800	B3-15

テラ4001
T&E

スターアーサーの伝説の完結編。「メフィウス」「暗黒星雲」そして「テラ4001」へ、遂にジャミルの本拠地「テラ」へ侵入。

機種	FM-7	PC-6001mkII	FM-7	PC-6601	FM-77
メディア	テープ	テープ	5″2D	3.5″D	3.5″D
価格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800	¥6,800
注文No	B3-16	B3-17	B3-18	B3-19	B3-20

バルダーダッシュ
コンプティーク

上下左右スクロールのリアルタイムゲーム。制限時間内にダイヤモンドを探し指定の洞窟に集める。超難解思考型。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	FM-7	FM-77
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D	3.5″2D
価格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No	B3-21	B3-22	B3-23	B3-24	B3-25

ゼビウス
ナムコ

各JOYスティック付です。ゲームセンターの、あのゼビウスを君のパソコンで思う存分楽しんで下さい。

機種	X-1	FM-7	FM-77	X-1ターボ	X-1D
メディア	テープ	5″2D	3.5″2D	5″2D	3″D
価格	¥5,900	¥9,300	¥9,300	¥7,500	¥7,500
注文No	B3-26	B3-27	B3-28	B3-29	B3-30

パンチボールマリオ
ハドソン

カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさずけとばすと点数が入るよ。

機種	X-1	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D	テープ
価格	¥3,600	¥3,600	¥3,600	¥5,800	¥3,600
注文No	B3-31	B3-32	B3-33	B3-34	B3-35

ロードランナー
システムソフト

150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。

機種	PC-6001/mkII	PC-8001/mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801/E/F
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2D	5″2DD
価格	¥4,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No	B3-36	B3-37	B3-38	B3-39	B3-40

ボルガード
dBソフト

3機合体/衝撃のメカシューティングゲーム/次々と表われる敵機を攻撃し、エネルギーFULLでヴォルガードに変身。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	MSX	FM-7
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥4,500	¥4,500	¥4,500
注文No	B3-41	B3-42	B3-43	B3-44	B3-45

EGGY
ボーステック

3次元的スクロールの決定版。君の重力感覚がものを言う。ボディーアーマーを自由にあやつることが出来るか!

機種	PC-6001/mkII	X-1	FM-7
メディア	テープ	テープ	テープ
価格	¥4,200	¥4,200	¥4,200
注文No	B3-46	B3-47	B3-48

夢幻の心臓
クリスタル

ファンタジーロールプレイング。50種類を超える怪物、怪人と魔法の不可思議な世界が広がる。アドベンチャーはもうあきたという人のために。

機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	5″2DD	5″2D	テープ
価格	¥8,800	¥8,800	¥4,800
注文No	B3-49	B3-50	B3-51

ちゃっくんぽっぷ
ニデコ

かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハート"を取り返す楽しいアーケードゲーム。全14画面。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	FM-7	PC-6001mkII
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥7,500	¥4,500	¥4,500	¥3,800
注文No	B3-52	B3-53	B3-54	B3-55	B3-56

ブラックオニキス
BPS

人気No.1のロールプレイングゲーム。秘宝の伝説とロマンを求めて魔宮の扉の中へ。今君のアドベンチャーが始まる。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801	X-1
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	テープ
価格	¥5,800	¥7,800	¥7,800	¥5,800
注文No	B3-57	B3-58	B3-59	B3-60

プロフェッショナル麻雀
シャノアール

実戦そのままの麻雀です。リーチはもちろん、つみ場、裏ドラ、二翻しばりが出来、対戦相手の強さも変更できます。

機種	PC-8801/mkII	PC-9801F	FM-7	FM-7	X-1
メディア	5″2D	5″2DD	テープ	5″2D	テープ
価格	¥6,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800	¥4,800
注文No	B3-61	B3-62	B3-63	B3-64	B3-65

サラダの国のトマト姫
ハドソン

カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。キュウリ戦士になった君は、姫を無事に救出できるかな。

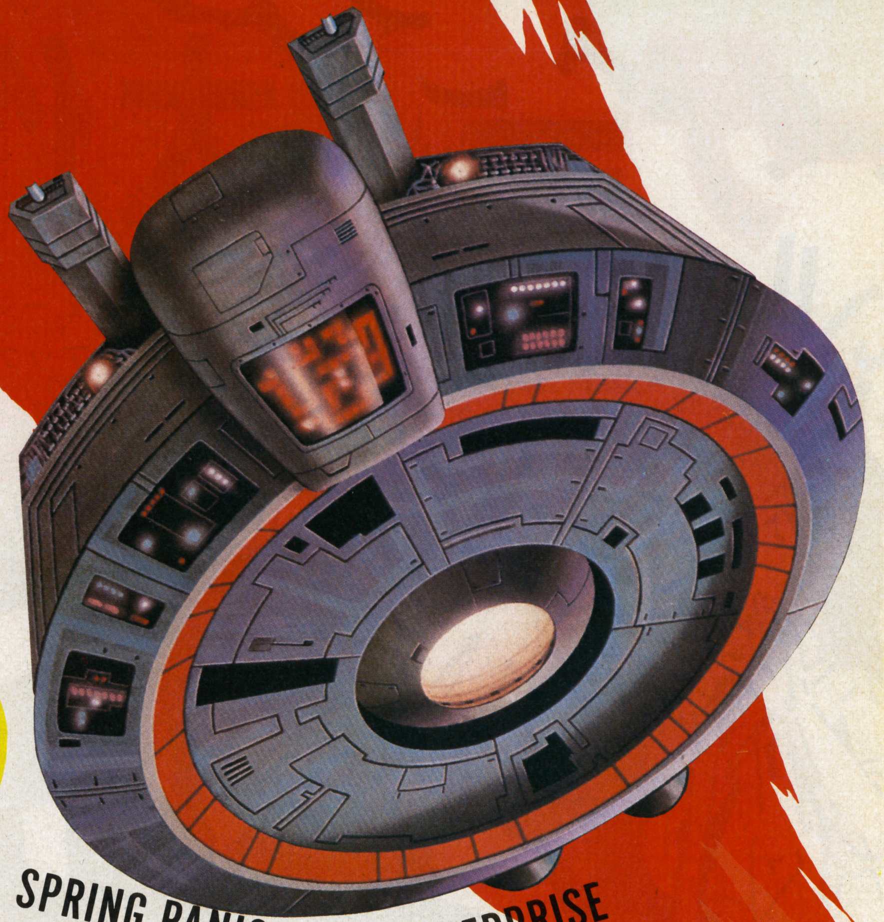
機種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D	5″2DD
価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No	B3-66	B3-67	B3-68	B3-69	B3-70

ザ・コックピット
コムパック

今大人気の3Dフライトシミュレーター。航空力学の知識をもとにパイロット訓練用フライトシミュレーターをパソコン上で実現しました。

機種	PC-8801/mkII	MZ-2200/2000	X-1	MZ-1500	PC-9801
メディア	5″2D	テープ	テープ	QD	5″2D
価格	¥5,800	¥4,800	¥4,800	¥5,800	¥5,800
注文No	B3-71	B3-72	B3-73	B3-74	B3-75

おもしろゴコロを、くすぐっていく。



PASCON TOWER
パスコンタワー



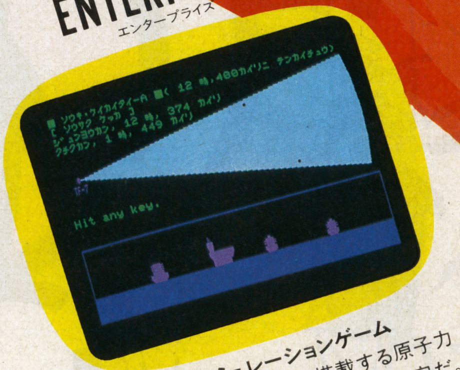
頭脳派アクションゲーム
15階建てのパソコンショップ「パスコンタワー」が、エイリアンにのっとられた。君はショップ内のあちこちにあるハシゴを5個集めて、上の階へと登って行かなければならない。ブロックルーム、ウォータールーム、ファイヤールームなど、どの階にも危険が一杯。さて、15階まで行けるかな。▶PC-6001mkII/6601・PC-8801/mkII対応

SPRING PANIC
スプリングパニック



コミックアクションゲーム
おにぎり、キャンデー、長ぐつ…大事なものを全部迷路に落としてしまったおーくん。"ぼーくん" "さんちゃん" "はーちゃん"に捕まらないように落とし物を集め、スプリングをはいてジャンプ! 最後の手段は、ハイパーおーくん。こうなれば無敵だから、早く落とし物を集めて、迷路から脱出しよう。
▶X1/C/D/turbo対応

ENTERPRISE
エンタープライズ



海戦シミュレーションゲーム
君は、強力な最新鋭機を搭載する原子力航空母艦エンタープライズの指揮官だ。「F-14A・トムキャット」などの優れた搭載機を運用し、3隻の護衛艦の統率に努め、敵の防衛線を突破し、与えられた任務を速やかに遂行しなければならない。迫力のシミュレーション・ウォーゲームだ。▶PC-8801/mkII・FM-7/NEW7/77・X1/C/D/turbo対応

みんな大好き、仲間が増える。ゲームソフトなら、



スクランブルシリーズ

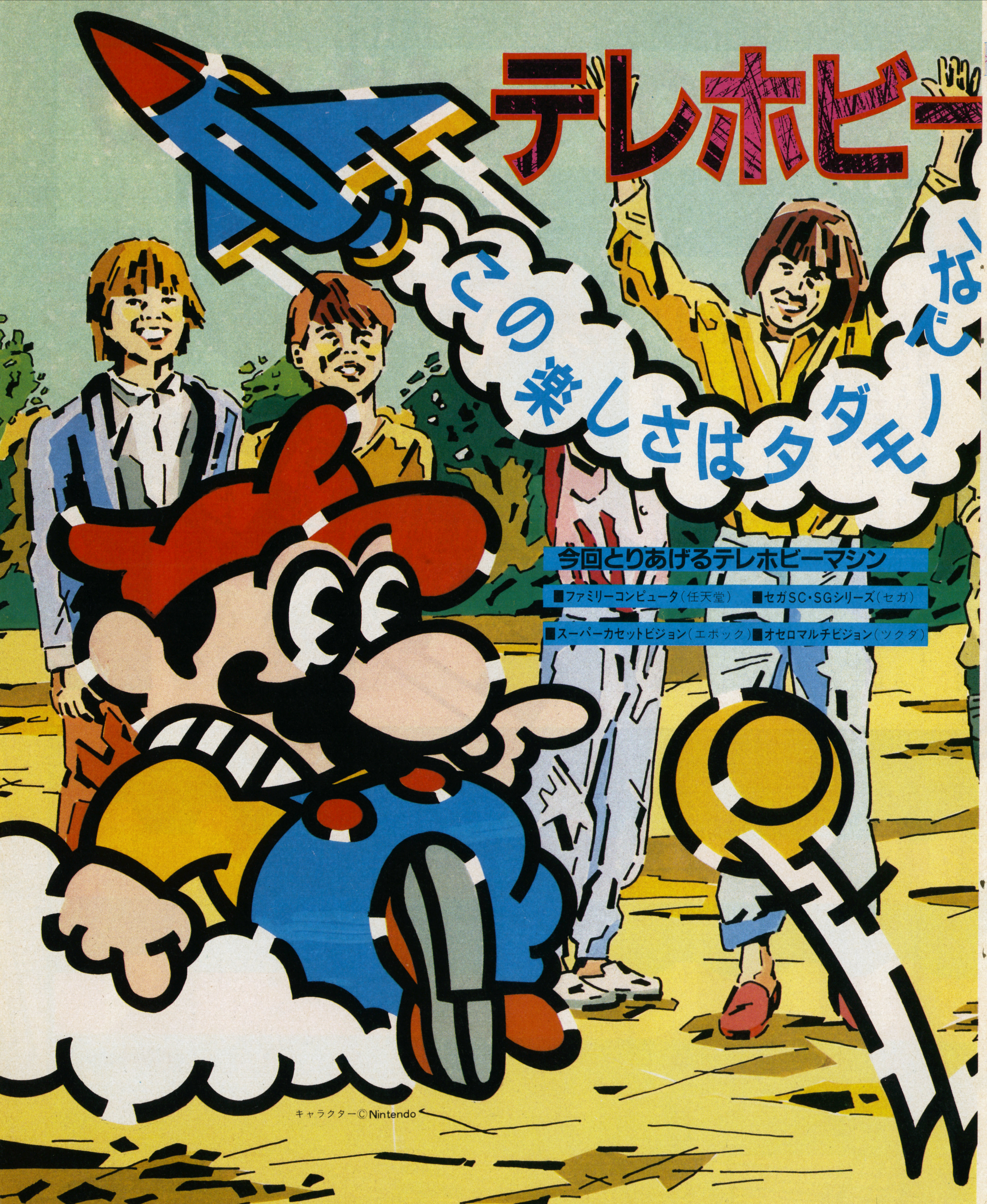


ーゲーム大作戦

〝テレホビーゲーム〟──ボクらは、ホビーマシンゲームをこう呼びたい。今月は、過激なパワーアップをつづけるテレホビーゲームにググッとせまるぞ。マシンを持ってるキミも持たないキミも、刺激せよッゲームゴコロ!!



キャラクター©(株)ナムコ



テレホビー
この楽しさはタダモノじな
今回とりあげるテレホビーマシン
■ファミリーコンピュータ（任天堂）
■セガSC・SGシリーズ（セガ）
■スーパーカセットビジョン（エポック）
■オセロマルチビジョン（ツクダ）
キャラクター©Nintendo

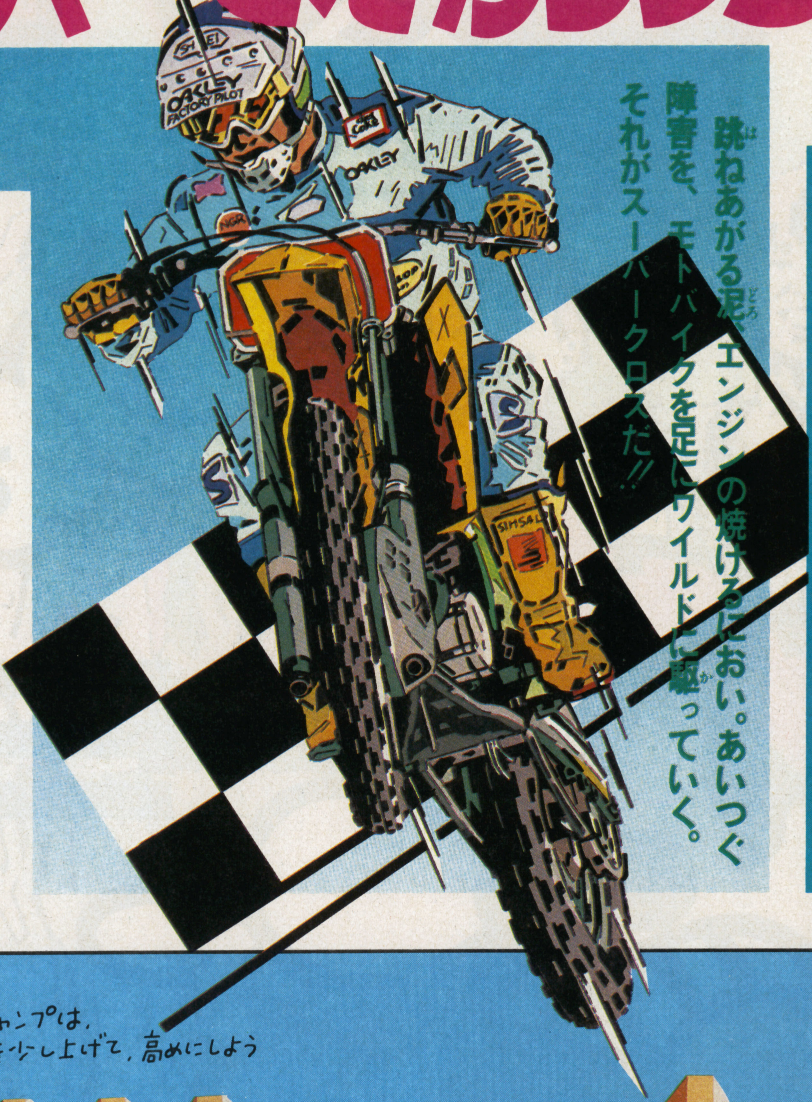
注目ソフトでこだわりプレイ

エキサイトバイク

ファミリーコンピュータ――任天堂

ダートの送り狼

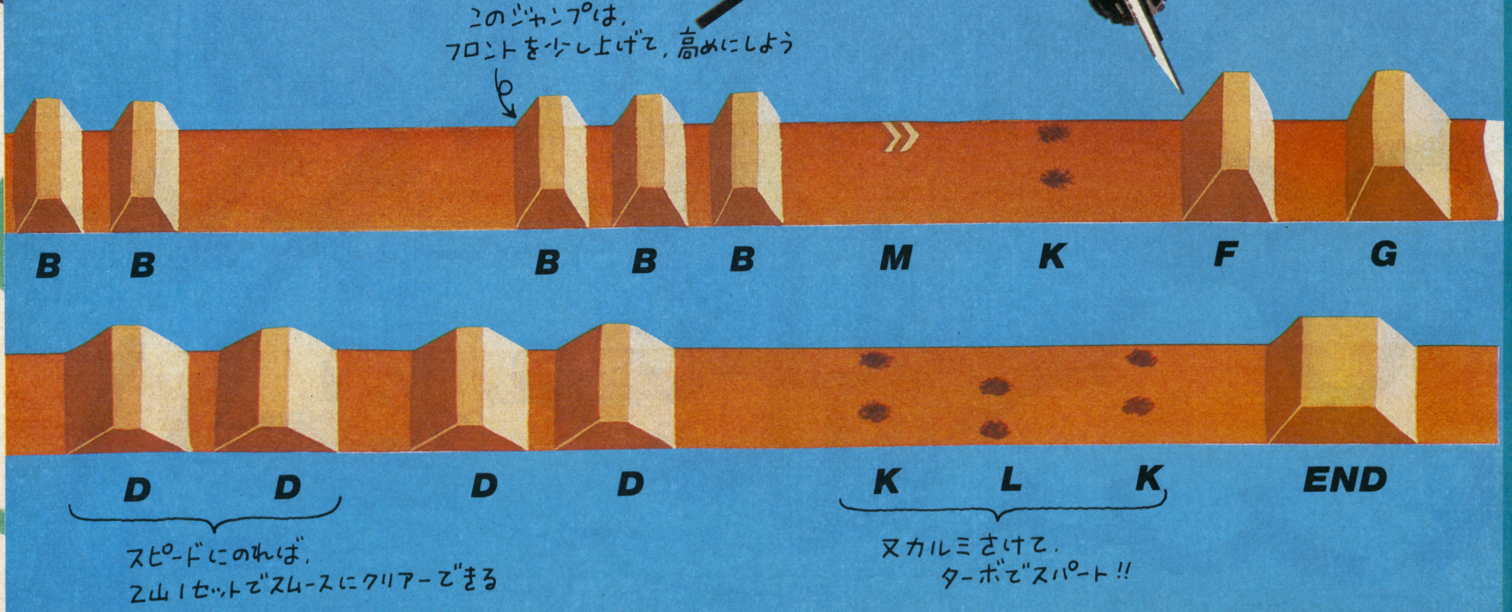
跳ねあがる泥、エンジンの焼けるにおい。あいつぐ障害を、モトバイクを足にワイルドに駆っていく。それがスーパークロスだ!!



いまや、社会的現象ともいわれている(?)ファミコンブーム。つぎつぎと出されるソフトのなかで、またも出ましたスグレもの、その名も『エキサイトバイク』!! 『F1レース』につづくレースシリーズ第2弾。スーパーモトクロッサーを自由に操り、障害物もなんのその、ダートトラックを駆けめぐるエキサイティングゲームなのだ。

そのむかし、アップル版で『スタントサイクル』というオートバイでバスを飛び越えるゲームがあった（本誌1号にもBASIC版で『スーパージャンプ＝本GO氏作』が掲載された)。それはプレイヤーがアクセルワークをコントロールするだけだったが、当時はそれでもかなり興奮したものである。

ところが今回の『エキサイトバイク』ときたら、アクセル、ブレーキ、重心移動によるフロントアップ、フロントダウン、ターボエンジン付きとコントロールも多彩。ウィリー走法も可能である。このブッとビものを鋭く詳解しよう。







障害物に向かって、ダッシュ&ジャンプ!!

Iバイク操縦自由自在

このゲームをもりあげている要素のひとつに、前述した多彩なコントロールがあげられる。というと操作が難しそうだが、心配ご無用。コントローラの ✚ ボタンとⒶ、Ⓑボタンのみで、リアルタイムに操作が行えるようになっているのだ。

(1) ✚ ボタン

おもにバイクのコースと姿勢をコントロールするのに用いられる。

✚―ハンドルを左側に切ることで、画面の上方のコースへとバイクを移動させる。また、✚ではハンドルを右に切って、画面下方へ移動させる。ダートコースは4列あり、障害物によっては、それぞれのコースで状態が異なっているので、ハンドル操作もゲーム上達の重要なポイントである(これについては後述『障害物』の項でくわしく説明する)。

✚―ジャンプ中にバイクのフロントを下げ、着地面との角度を合わせるときに用いる。また、低く長いジャンプができるので、高くない障害物を飛び越すときにも有利である。

✚―フロントを上げることで、ジャンプ中に短いが高く飛べるので、背高の障害を飛び越すのに必要である。また、走行中にウィリー走法ができるが、これは、ジャンプできない小突起を乗り越えるときに使用し、そのまま押しつづけると、どんどんフロントが上がっていき、ついにはスッ転んでコケてしまう。試みた人だけにわかるなんとも悲しい現実なのだ。

(2)Ⓐボタン

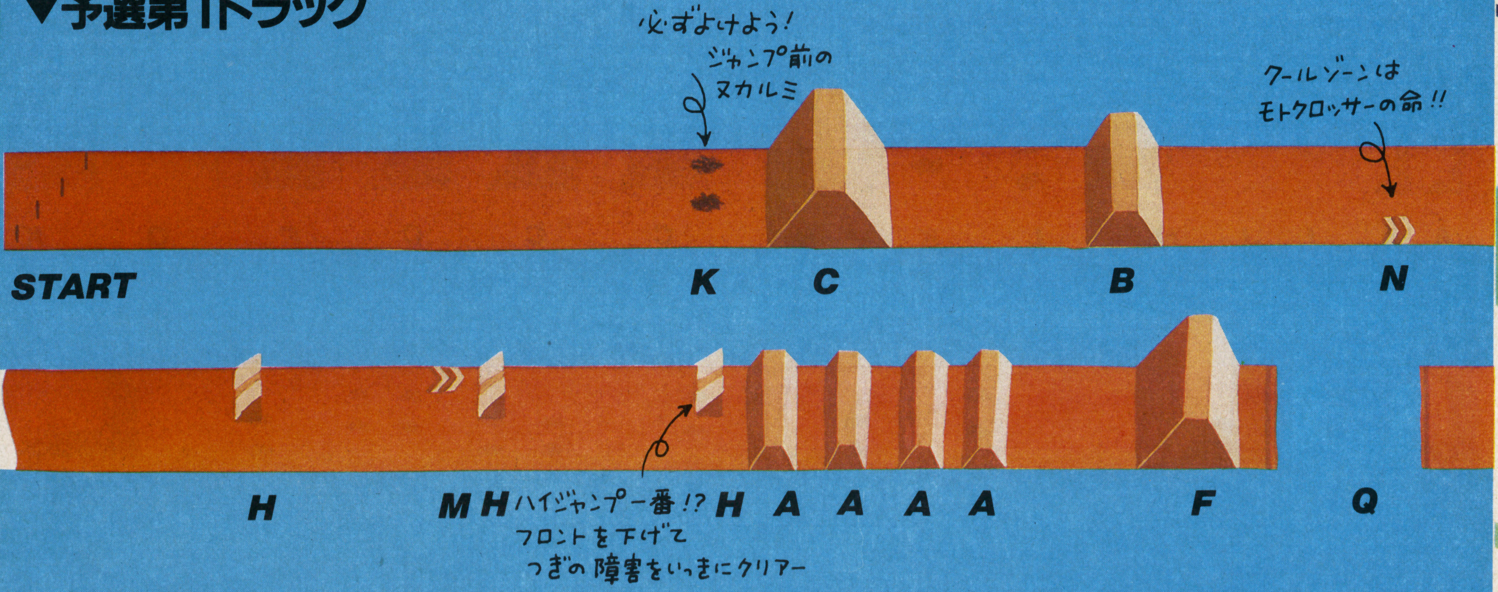
エンジン付きの乗り物に絶対必要なもの、アクセルとブレーキの操作を行う。押しているあいだはアクセル、離せばブレーキ、ただそれだけである。

(3)Ⓑボタン

ナ、ナント、ターボがついているのダ。このバイクには! アクセルに比べて加速がよく、スピードもグッと上がるのはもちろんだ。スタート時やジャンプ直前に、そして対抗モトクロッサーを追い抜くときなどに有効である。それなら全部ターボで走ればいいのでは。いやいや世の中そんなにあまくない。エンジンの過熱などという、最近のターボには珍しい欠点がちゃんと設定されている。画面下部中央にあるメーターがエンジンの温度を示していて、赤いバーが右端まで伸びるとオーバーヒートし、しばらくのあいだ、走行不能となってしまう。これもゲームを面白くしている要素のひとつといえよう。

エンジンの状態は、メーターのみならず、エンジン音でもある程度つかめるようになっている。オーバーヒートの1歩手前から音が高調に変化するのである。またその温度は、ターボを切ると徐々にメーターの半分まで下がり、転倒

▼予選第1トラック





時とアクセルを離したときに、メーターの5分の1ぐらいまで下がる。もっとも効率のよい方法は、コース上の⪢マーク（クールゾーン）を通過することで、エンジンは一気に冷やされる（一種のボーナスですな、これは）。

以上で基本的な操作はできるわけだが、ここでふたつのタイプに分けてオススメの楽しみ方を……。

〈ここまでを読んで難しそうだと思った人向け〉

いろんな操作はあるが、アクセルとハンドル、これだけでも何とかなるもの。

オートバイの姿勢も、ある程度は自動的に変わるので、走らせてみて、まず雰囲気をつかんでみよう。いいじゃないか、負けたって。べつに命を取られるわけではなし、たかがゲームさ、ハハハ……。

〈こんなゲームを待っていたと思う人へ〉

一般に、リアルタイム・アクションゲームは、その操作性を損なわずに、いかに多くの選択を可能にするかがポイントとなっている。その点で、このゲームは非常に優れている。✚・Ⓐ・Ⓑボタンのみでかなりの操作選択を与えているし、エンジン温度計、エンジン音と、コンピュータからのフィードバックにも工夫が凝らされている。慣れれば、ある程度感覚的に状況を処理できるようになるという、アクションゲームの重要なポイントも押さえられている。

サァ、マシンの準備は万全だ、思うぞんぶん走りまくってくれ!!

IIレッツ・レース!!

まず、単独走行か、対抗モトクロッサー（コンピュータが操作する3台のバイク）とのレースかが選択できる。

(1)単独走行モード

このモードは、バイクの操縦に慣れるため、ダートコースに慣れるため、またはひたすらコースレコードをめざしてタイムトライアルする場合などに適している。

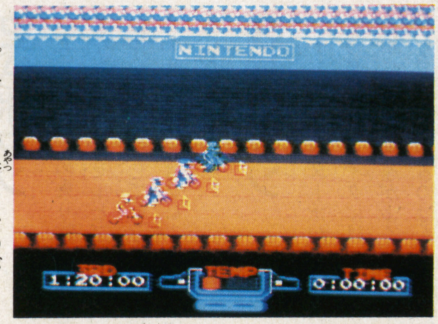
ゲームは、まず予選レースに出場し、3位以内に入賞することが条件で、そこで初めてトラックの本戦に挑戦できる。ダートコースは大きく分けて①～⑤トラックあり、どのコースの予選からチャレンジするかは、ゲームスタート時に選択できる。一般的には数字の大きいトラックほど難しい。

本戦で3位以内に入賞すると、より上位のトラックに参加できるが、4位以下ではゲームオーバー。なお、⑤トラックで入賞すると、画面右下のTの表示が増えていく。

(2)対抗モトクロッサーとのレースモード

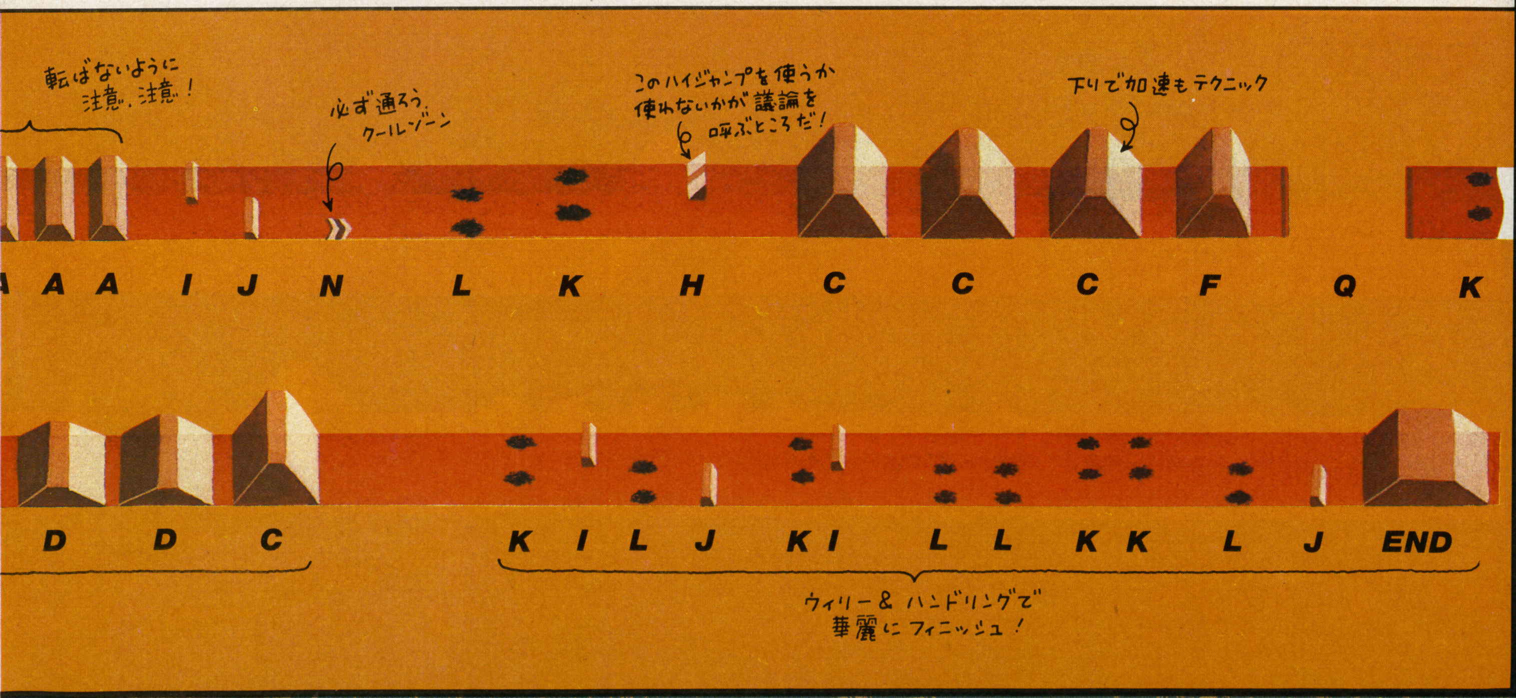
やはりレースには、相手がいないとつまらない。このモードでは、コンピュータの操る3台のバイクとタイムを競いながら、よりエキサイティングなモトクロス・レースを楽しめるというわけだ。

バイク同士の衝突もあって、かなりのラフ・ファイトも可能であ





対抗モトクロッサーとのレース。スタート前の緊張の一瞬!!





る。この場合、後方からぶつかったほうがコケるというルールで、横に並んでぶつかったときには、両方ともコケてしまう。このへんの凝りようもかなりのもので、ライダーの転倒している時間と距離は、転倒直前のスピードによって決められているし、ライダーがバイクにもどるときにⒶボタンをすばやく何度も押すと、速やかにレースに復帰できる。レース中のアセリ、緊迫感をうまく採りこんでいて、モ～快感。〃また今夜も徹夜かなあ……〃なんて。

なお、トラックの選択、ゲームの進行は単独モードと同様である。

III デザインモード活用法

いつまでも愛されていたいから趣向もいろいろ。

さて、デザインモードの活用法だが……。

その1 既存道路非常安易由（①～⑤トラックがやさしすぎて）、話不成立的高度技術持主向（おはなしにならないほどハイテク人用の）、特中華井玉一的道路作成（ウルトラコース作成）。まあ、作者も、この目的でエディットモードをつけたのだろう。

その2 既存道路非常困難由（①～⑤のトラックが難しすぎて）、話不成立的不慣初心者向（おはなしにならないヘタッピ～向け）、運動魂漫画的技術上達道路作成（スポコン的特訓用コース作成）。操作する要素が多くなると、どうもとっつきにくいものである。そこで、よりかんたんなコースを自分で作り、バイクの操作法をマスターしてしまおうというわけである。今回は、オマケとして『涙の特訓コース・めざせダートコースの狼』にて、トレーニングコースを作ってみた。時間のある人はチャレンジしてほしい。

その3 障害物克服用技術研磨道路作成（テクニックを発見するためのコース作成）。このゲームには、多種の障害が組みこまれているので、それぞれに対するテクニックを発見し、身につける必要がある。そのために、一定の障害物の組み合わせを作って、そのパターンと対策を研究するために使用するのである。より速く、より鮮やかに走るために、自分なりのテクニックを、血と汗と指のタコで開発してほしい（そしてその成果をハガキで教えて下さい）。

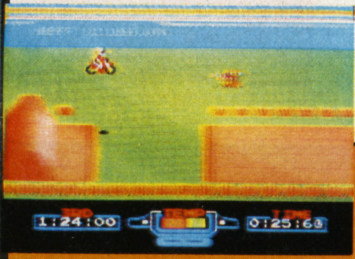
その4 自分下手棚上、他上級者意地悪的道路作成（自分のウデを磨くのはあきらめよりウマイ奴をこれでもかこれでもかとイジメルためのコース作成）。自分で考えつくかぎり難しいコースを作って、自分より上手な人にやらせてみよう。ネをあげたら、かさにかかってケナしてやればよいし、うまく走られてしまったら……、テクニックをひそかに盗むのである（く、く、く、暗い）。

●注意書き

さて、これ以後は、ソフトを持っている人か、これから買おうと思っている人向けに書いたので、持っていないキミは、すぐに買おう!!

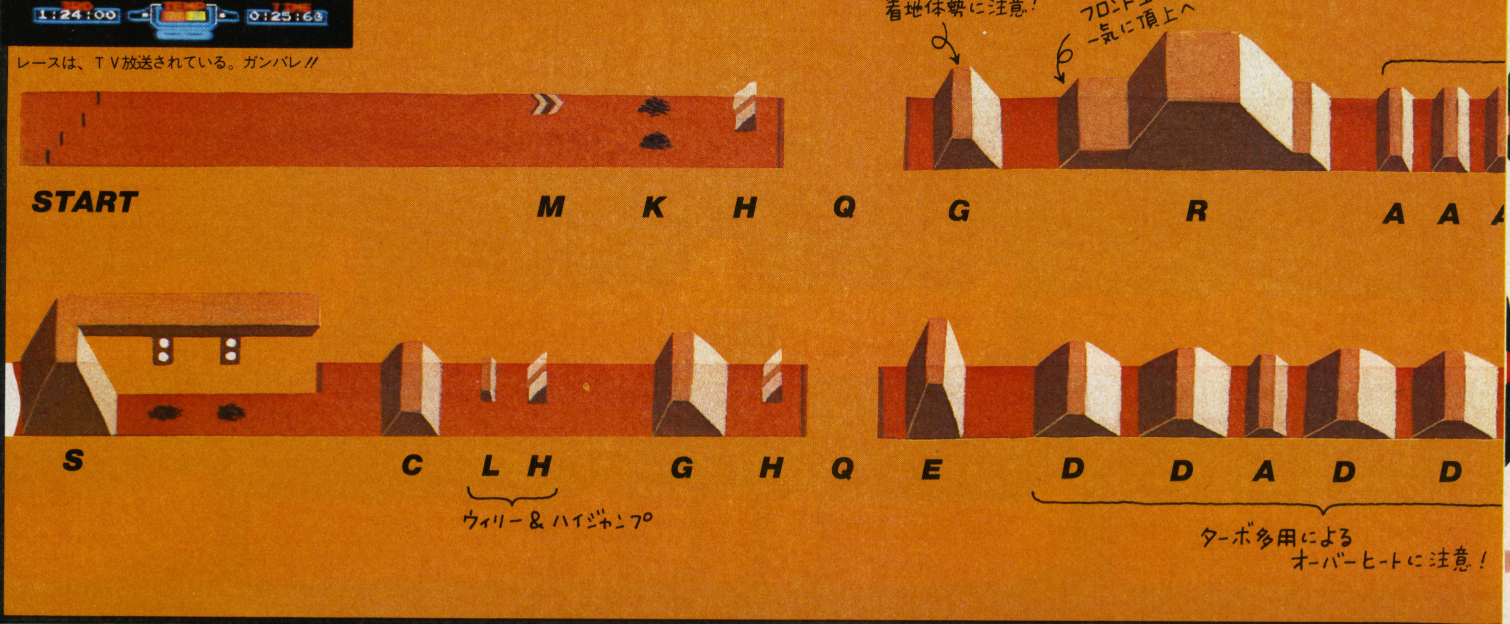
IV ダートコース概説

バイクを自由に操れるようになったら、より速く走るために必要なのはなんだろうか？　それはコースを熟知することだ。つぎの障害がなにか、どのコースで走れば有利か、これを頭にたたきこむことだ。それにはコースを何度も走りこんで、体(指)で覚えるのが一番。が、多少の参考になるのではと考えて、1と5コースのマップを載せた。予選と本選では、障害の位置、コースの長さ、制限タイムが異なるので注意を。障害物下のアルファベットは、エディットモードで障害を指定するもので、次章に対応するキャラクターを示す。



レースは、ＴＶ放送されている。ガンバレ!!

▼本選第5トラック

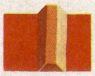




V 障害物とクリア法

じつは、研究時間が少なかったので、あまり当てにせずに読み流してほしい(ふチャンに、このゲームを買ったことを知らせたのが間違いだった!! 試験前だというのに、わたしはいったい、なにをやっていたのでせう……。みなさん、ごめんなさい)。

(1)障害物A



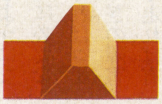
ひとつならどうということはない。かるく飛び越せるし、スピードもあまり落ちない。しかし連続的に出現すると非常に難しくなる。ちょっとスピードを上げるとコケてしまうし、細かくバランスをとる必要はあるし、着地位置が狭くて角度は読みにくいし、最悪だ。まとめて飛び越すか、あきらめてアクセル/ブレーキでゆっくり走るほうがよいだろう。

(2)障害物B



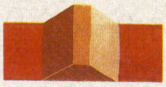
Aをひとまわり大きくした障害。着地位置がAより広いため容易にクリアできる。連続でも困難ではない。

(3)障害物C



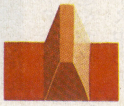
登りが長いので、スピードに乗っていないとジャンプできずに苦しむ。直前にターボを使用するのがいいようである。この障害のあと着地するときは、位置をよく考えてバランスをコントロールすると、わりにすんなりクリアできる。

(4)障害物D



角度が緩(ゆる)いので、アクセルのみで十分ジャンプできる。連続もスピードがあれば、ひとつめの登りでジャンプし、フロントを少し下げ、次の山の下りに着地できる。一番、かんたんな障害だろう。

(5)障害物E

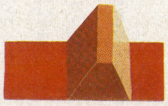


こいつは、山の中ではかなりやっかいなものである。背が高いうえに、角度が急である。ターボを多用しないと、すぐにスピードが落ちてしまう。オーバーヒートに気をつけながら、クリアする必要がある。こいつに着地するのは、かなり難しく、フロントを思いきり上げて、登り坂に着地することを祈るのみである。



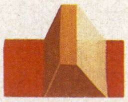
大小、さまざまの障害物が、ライダーを阻む

(6)障害物F



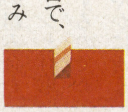
背が高く、登りがC、下りがEと同じ。下りに着地は困難。

(7)障害物G



障害Fの逆で、登りがE、下りがCと同じで、越えるときにスピードを要する。スピードがないときは、頂点ですばやくフロントを下げ、加速をつけることだ。

(8)障害物H



スーパージャンプ台で、画面上方の2コースのみで行える。一般に飛んでいるときのほうが走行より速いようだが、着地ポイントの状況を考えて使用すべきである。加えて、フロントを下げた長く低いジャンプ、フロントを上げた高く短いジャンプを使

〔アドバイス〕

(1)スイッチON、エディットモードで、図で示したコースを作ろう。ラップは4～5回とし、十分練習できるようにしておく。

(2)まず、アクセル&ブレーキの感覚を最初の直線でつかむ。ターボの使用感を試すのもよいだろう。

(3)ハンドル操作は、ダートの命!!

ぬかるみをかわすことで、ハンドル操作のコツをつかもう。最初はアクセルをこまめに切ってでも必ずかわすようにして、慣れてきたらフルアクセル、フルターボでかわせるようにしよう。

(4)クールゾーンは、ダートのオアシスだ!!

クールゾーン上は必ず通過するよう習慣づけておくのがゲーム上達の早道。それがここ一番のときにターボ多用を可能とするのだ。

(5)ウィリー走法で、ダートの風となれ!!

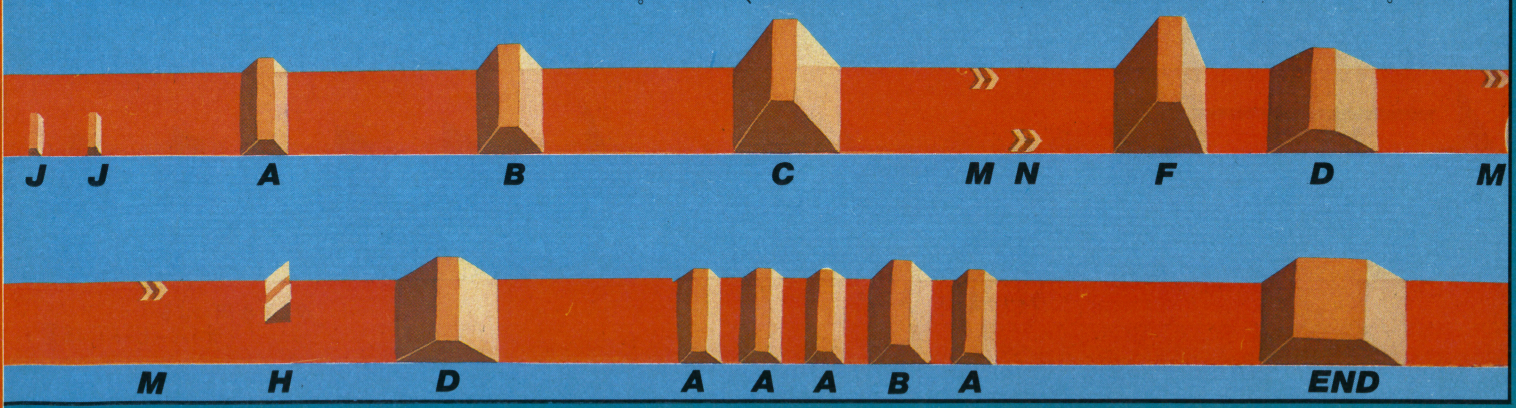
小障害はハンドル操作のみでも避けられるが、バイクのバランス操作の基本として、まずウィリー走法をマスターしよう。どこまで、フロントを上げれば転倒するのかなども、しっかりとつかんでおこう。

(6)ジャンプ中のバランスをとろう。

いろんな障害に、いろいろなスピードでトライして、ジャンプの具合を確かめておこう。空中でのバランスによってジャンプがどう変わるかをマスターし、着地面にピッタリと車体を合わせる練習をするのである。これが反射的にできるようになればしめたもの、もう5コースだって怖(こわ)くない。

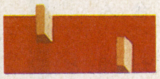
(7)アクセル&ブレーキの再活用をしよう!!

ただ、むやみやたらにアクセルをふかせばよいというものではない。必要に応じて、細かくブレーキ、バランス調整を行い、総合的な見地に立って、バイクを操作することが必要である。



い分けることが、タイム向上には必要である。また、つぎに現れる障害によっては、使わないほうがよい場合もあるようだ。

⑼障害物I・J



これは、ジャンプできない小突起で、普通に突っこむとコケてしまう。ハンドル操作で避けるか、ウィリーで乗り越える必要がある（Iは画面上方、Jは画面下方である）。

⑽障害物K・L



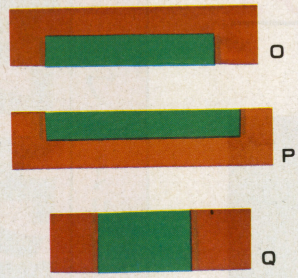
スピードの落ちるぬかるみである。まえにある障害でジャンプし、飛び越えてしまうか、ハンドル操作で避けるしかない。Kは上から1番目と3番目のコースに、Lは2番目と4番目のコースにある。

⑾障害物(?)M・N



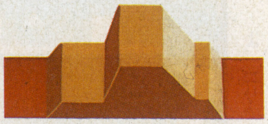
障害というよりボーナス。この上を通ると、エンジンが冷えてターボの使用が何度もできる（Mは画面上方、Nは下方）。

⑿障害物O・P・Q



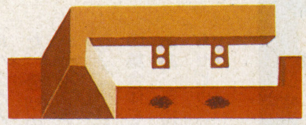
コースの切れ目である。コース外を走るとスピードが落ちてしまう。速く走ることが目的ならば、できるだけコース上を走るよう心がけることがたいせつである。

⒀障害物R



大型の障害である。最初の登りでフロントを少し上げぎみにして、一気に頂上までジャンプし、あとは水平のまま降りる方法が一番よい。

⒁障害物S



これも大型の障害で、画面上方の2コースは橋の上を通り、手前の2コースは下を通る。下の2コースにはぬかるみがあるので、上を走ったほうが速いが、つぎの障害で着地も変わるので一概にはいえない。

⒂テクニック雑感



その1 エンジンが加熱し高音を発してから、どれくらいターボを使用したらオーバーヒートするか、またどれだけターボを使わないと温度が下がるかを感覚でつかむ。

その2 空中のターボ使用はムダ。

その3 着地ポイントと同じ角度で着地するようにせよ。

その4 平地に着地するときは、フロントを下げすぎると転倒するが、上げすぎても転倒しないので、フロントは上げぎみに。

その5 クールゾーンを最大限に利用せよ。ターボは平地でも加速用に利用できるぞ。

その6 対抗モトクロッサーモードでは、後輪でひっかけると相手が転倒する。おおいに利用しよう。

その7 Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押すと、アクセルON、ターボOFF。つねに両ボタンを押し、ターボの必要なときⒶのみを押す。

VI番外・涙の特訓コース

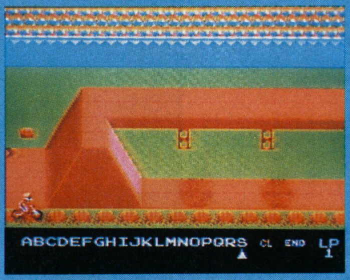
さて、バイクの操縦をマスターするために、オリジナルトラックを作ってみた。名づけて『涙の特訓コース・めざせダートコースの狼』。コース図と障害物アルファベット、訓練方法を示す。

ヒマな人は、エディットモードで入力して、試してみてくれ。結果的に技術の向上が得られるかどうかは……？ しかし、ものは試し、とにかく、やってみてほしい。

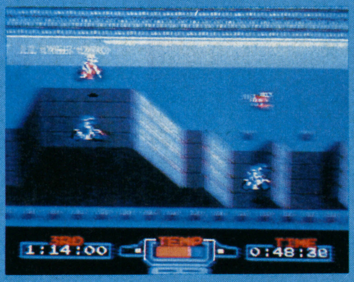
耳に轟くエンジンの音、TVを見すぎて充血した目、ふるえのきている指、せまる制限タイムに湧いてくる生唾、加熱したファミリーコンピュータのにおい、まさに五感を痛めつけるスーパーゲームである。

最後に苦言をひとこと。なぜ、ふたりで遊べるようにしなかったのだろうか？ このゲームでのバトルモードは、非常にエキサイティングなものとなったであろうに……。

▼涙の特訓コース



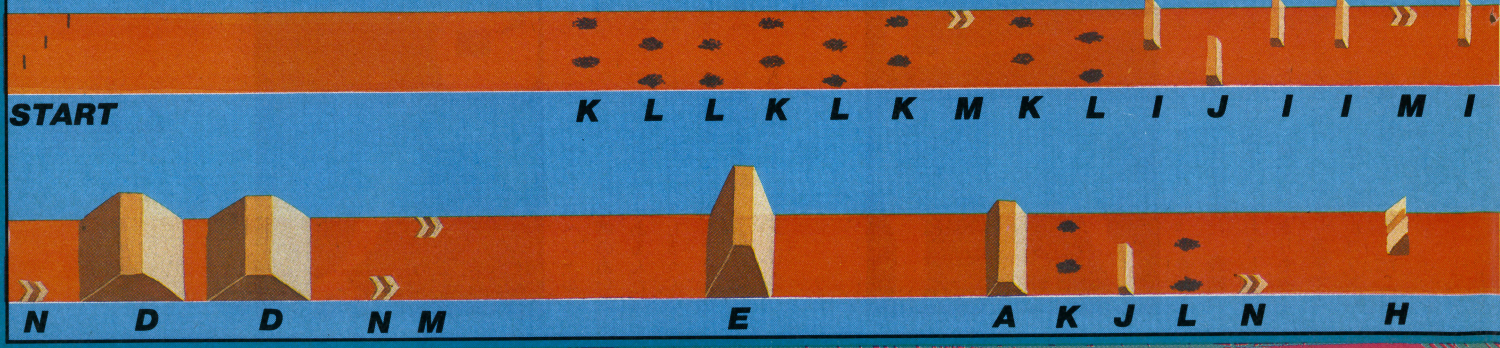
エディットモードで、難関コースも自由自在!!



もう少し。タ、ターボよ、間に合ってくれ～！



おっと、マズイ、バランスが……アベシ



ゼビウス

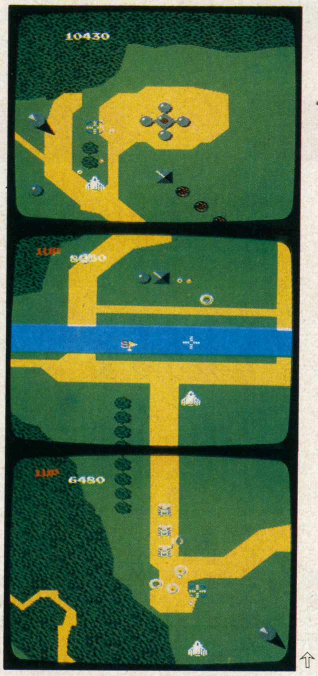
●ライヴ実況中継
キャプテン・フォックス

ファミリーコンピュータ――ナムコット

©㈱ナムコ

秘密兵器・イボイボつきの軍手を使い、ゼビウス軍のマジノラインを突破、全エリアを制圧したキャプテンのワザ

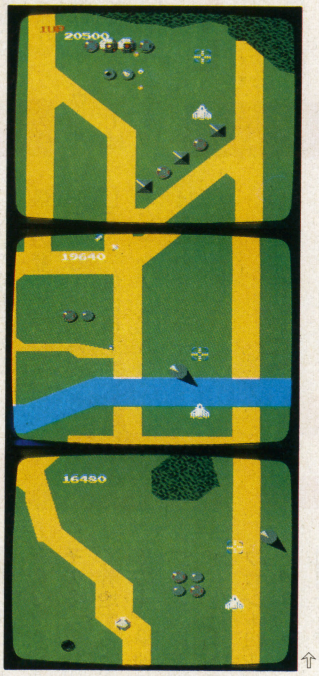
エリア1
軽いフットワークでいこう



ゼビウスのカートリッジをスロットに入れてパワーオン、これからゼビウスマラソンのスタートだ。エリア1には地面から持ち上がるタワーのソルが2本、そして例のスペシャル・フラッグと呼ばれる、ラッキー・フラッグが1本ある。

ゲームプレイヤーを1人にセットしゲームスタートだ。緊張の一瞬。隠しメッセージがないかとブラスターを連射してみたけど、見当たらない。元気いっぱいに、トーロイドが飛んで来る。軽いフットワークで左右にザッパーを発射しながら最初のログラムとゾルバクがみえてくるのを待った。最初の川の上空でスペシャルフラグを狙ったけど残念！ 現れなかった。ログラムの集合体を一撃でしとめた。ああ、気持ちいい。これだからゼビウスが好きなんだ。

エリア2
ドモグラムの登場だ！



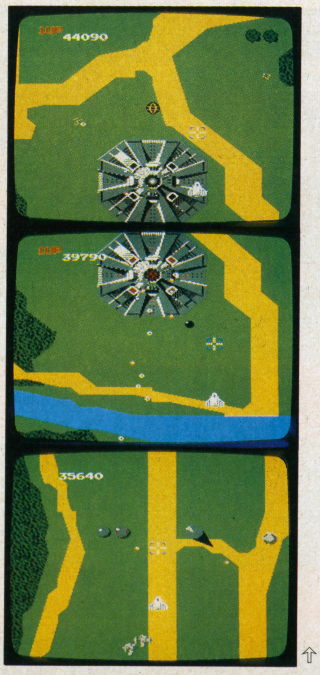
初めてドモグラムが登場。このエリアのドモグラムさんは、あまり元気がない。7台あるがほとんど攻撃してこない。やっつけなかったドモグラムさんは、道の端から消えてゆくんだけどどこに行くのかなぁなんて、くだらないことを思ってしまった。左手の親指がそろそろ痛くなってきたので、ポーズボタンを押しキャプテンの秘密兵器のすべりどめの黄色のイボイボつきの軍手をしてゲーム再開。この軍手方式はすぐれもので、キャプテン(ボク)おすすめだよ。エリアの最後のデロータはこのエリア内の一番の難所だよね、落ち着けばなんてことないから。ソルは2本だ。その他ゾルバクとバーラ（小ピラミッド)、ログラムさんも出てくるよ。川の所のソルはもう知ってるよね。

エリア3
新建築材料？バキュラ



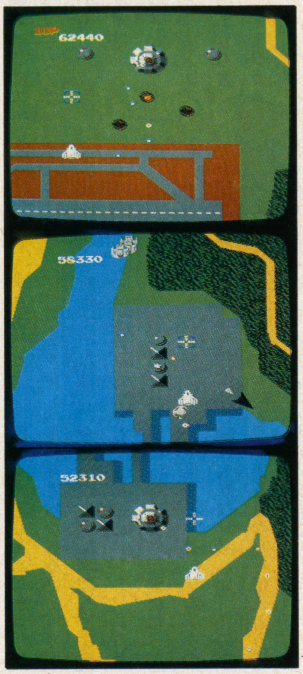
破壊できない飛行建築材料の（いったいこれで何を作るのか気になっているんだけど、知ってる人いる?）バキュラが初登場。アーケードマシンとあまり変わらないので最初見たとき驚いたんだ。アーケードマシンで思いだしたけど、ナスカの地上絵がファミリーコンピュータ版ではないんだよね。地上絵がないと少しムードが減ってしまうような気になるけど、みんな元気な子、つおーい子なんだからがまんするぜ、ニャームコさん。ドモグラムは多忙なのか、出てこない。SP（スペシャル・フラッグ）も岬と岬のあいだの入江付近などにあるんだけど、いつも忘れてしまうんで自己嫌悪になってしまうんだ。ソルは2本、都合6本。最後のガルデロータに気をつけよう。

エリア4
アンドア・ジェネシス登場



アンドア・ジェネシスの1号が出てくるんだけど、そのときの効果音が何となくドンキーコングの叫び声に似てるって思ってしまうんだよね。ゲーム仲間は耳がどうかしてるって言うんだけど、みんなはどう思う? ア・ジ(魚のアジじゃないよ。アンドア・ジェネシスのこと）は、動かないけど、どうしてって思うくらい難易度が高いね。でもそのほうがエキサイトするから感謝。例によってドモグラムの数なんだけど5台、ソルはこのエリアは寂しく1本だけ。ファミリーコンピュータ版ギドスパリオは強敵だ。最初のころは何回もやられてしまったんだ。嫌いだ、きりもみジアラなんて。あまり派手ではないけど動きのアルゴリズムが複雑なんで、大嫌いだ（何回もやられた)。

エリア5
海上エリアのグロブダー

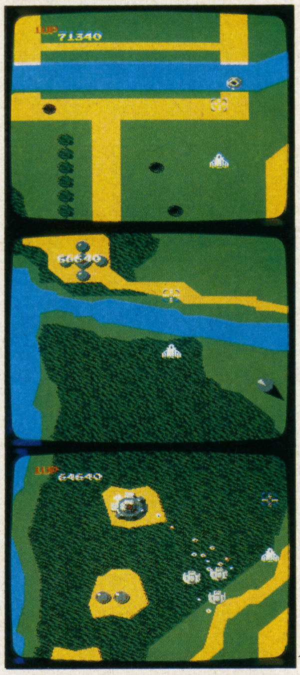


このエリアは海上エリアとボク、キャプテン（ところでキャプテンとは本来の意味で某大手スーパーの○○クックじゃないからかん違いするのはやめてほしい）や仲間のゲームジンは呼んでるくらい、海が中心になってる。最近アーケードで逆襲を開始したグロブダーが10台海面上で暴走してる。グロブダーは輸送車に設定されてるけど、実際は何を運んでるんだろうか、などと考えていてはSPを逃してしまうので、気をつけようね。

このあたりになると腕が本当にだるくなってくるけど、ゼビウスの16エリア突破という至上の究極の目標のためがんばらねば、なんて思えば腕のだるさなんて、やっぱりだるいね（年齢のせいではありませんよ、そこの浩君）。このエリアにも空港があるけど、ゼビウス軍の飛行物体も広い空港が必要なのかな、なんてね。

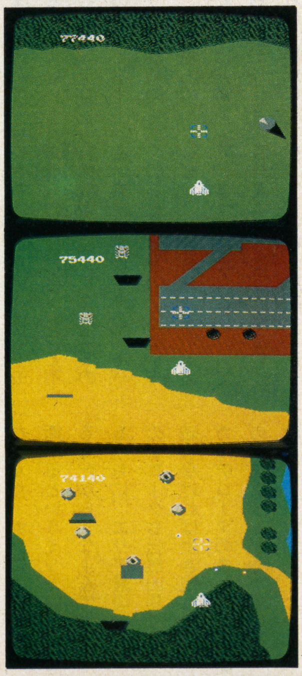
このエリアのソルは2基、ドモグラムは5台。ガルデローダが海上の物を含めて3基、バーラが4基、ログラムが4基、ゾルバクが2基……まあとにかく海上のSPを奪取するのが最大のポイントだ。

エリア6
ガルデロータは手ごわい



地上にもどっておもに地上構造物とドモグラムと戦うエリアなんだよね。軽くかわして、つぎのエリアに進みたいところなんだけど、なかなかどうしてどうしてエリア後半の2基のガルデロータの攻撃とエリアのまん中あたりのボザログラムが手ごわい。ソルは1基。SPはないよ、残念ながら。グロブダー・グルーブ（略称GG—ゴースト・バスターズとグレムリンではないので念のため……）ドモグラムが全部で8台出てくるので、5エリアまでの17台と合計すれば25台。25×800点=2万点、ドモグラムだけでこれなんだから馬鹿にはできない。ちなみにここのエリアまでのソルを全部出現させてやっつけた場合の点数は、10基×4000点=4万点とこれまたとてもではないけど無視できない点数になっているね。ソルの4万点+ドモグラムの2万点=6万点。ついでっていっては変だけど、レーダー・サイトのゾルバクが7800点となってるところから考えるとソルやドモグラムを破壊するのが、必勝法といえるかもしれないね。

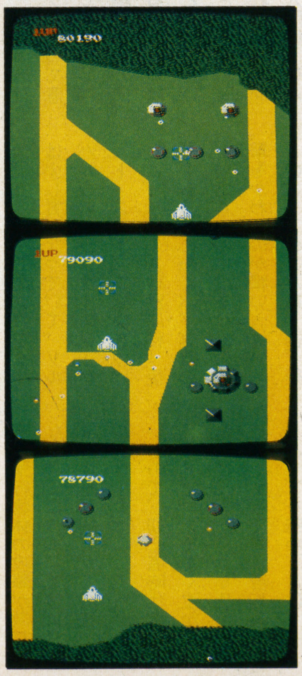
エリア7
ナスカだけど地上絵が……



狂気のように踊ってるドモグラムの集団（6台）をバキュラを避けながらブラスターで集中攻撃。本当に腕が痛くなってくるのが、だいたいこのエリアあたりからなんだよね。

ゼビウス・ワールド唯一の湖（じつはエリア3の入江だと思うけど）を眼下に見下ろしながら、わが愛機ソルバルウは、ナスカ高原へと向かうのであった。何だかむかしなつかしい松本零士のキャプテン・ハーロックみたいだ！（わが青春のソルバルウ!?）某ラジオ局でむかしオンエアされてた歌のない歌謡曲って番組じゃないけど（キャップの話は古すぎてBEEPERにはわからないかなぁ）地上絵のないナスカの上でSPを求めてブラスターを直線的に連射するけど鳥の絵を目安にできないのでむずかしい。エリア最後のグロブダーは、今どきうれしい1万点。絶対とまでゆかないけど、ぜひともやっつけたいものだ。他のエリアと同じようにソルの数を報告しておくと2基です。知ってると思うけど、ここのSPで最後だよ。

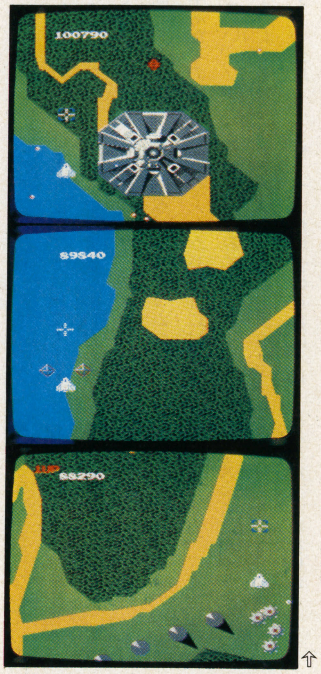
エリア8
グロブダーは輸送部隊だ！



さあ、やっと前半最後のエリアまでやってきた。ふつうの人間だからもう左手も右手も親指も人差し指も瀕死状態になってる。負けるもんか。いま地球をゼビウス軍に渡すことはできない。ボクの手に地球の明るい未来がかかってるんだから、なんて大げさなことを考えながら、とにかくこのエリアをクリアしたらポーズ機能を有効に使って休憩しようなどと自分にいい聞かせ、攻撃開始。まず「ハ」の字の形をしたゾルバクとログラムを爆撃。おっと危なくやられるところだった。手をぬけない。ソルは1基。ドモグラムは大豊作で、なっ、なんと18台もこの8エリアで収穫できるよ。グロブダーといっしょに、隊列を組んでやってくるエリア後半の、右道路のモグアイじゃなかったドモグラムは、非情にもソルバルウの真下から、攻撃してくるので、気をつけようね。ここのマップ自体はエリア4とほとんど同じ。

川の直後のデロータ2基は、煙をはきだしてる煙突のように、こちらを攻撃してくるので、要注意。

エリア9
敵か味方か！シオナイト



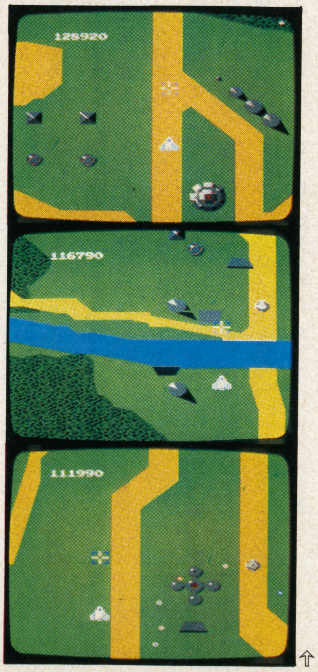
後半に突入だよ（このエリアに入るまえにボクハ、ぼーずキノウラ、ユウコウニリヨウシテ、コウチャヲノンダノデアッタ。ダカラスコシ、ゲンキヨクナッタ）。とにもかくにも、このエリアはシオナイトがマイルドセブンじゃあなかったハイライトだよね。そして花火玉のようなガル・ザカート、ア・ジ（くどいようだけどアンドア・ジェネシスのことで、けっしてアンヨがジョウズの略ではないのでよろしく）2号の出現。ア・ジと言えば、破壊後のブラグザの逃亡のさいのブラグザ自体の色はたくさんあるって知っていた？ どんなロジックで緑・赤・青・黄などの違いがでてくるのかわからないけど、とにかくみんなも、ア・ジ撃破の直後にポーズボタンを利用して逃亡するブラグザの色を確かめてみよう。当然アーケードマシンと同じように、激しいギド・スパリオの攻撃からこのエリアは始まる。その後4基のソルを破壊し、問題のア・ジのシーンへつづくことになる。ア・ジ出現のまえにボクは、例のジェミニ誘導に成功したのであった。

エリア10
盆踊りと八本木



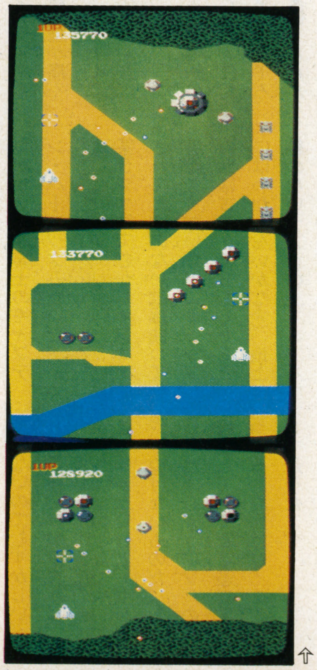
エリア9のほとんど最後のブラグザカートを利用して成功したジェミニ誘導はこのエリアの始めまでつづいている。最初のザカートの激しい攻撃をかわしながらまずはドモグラムの盆踊りのシーンである。ファミリーコンピュータ版でも8台のドモグラムがなぜか盆踊りしている。ドモグラムのあとは今度はブラグザカートの連続攻撃だ。3連発のあいだに5基のバーラをプラスターで攻撃し、ナスカへとソルバルウのワンダーなミッションがつづく。忘れていたけどエリア9は1の地形とほぼ同じで、このエリアは3と同じだと思うんだけどね。ちょっと話がそれてしまったけどナスカの地上絵のあると思われる場所の直後に（ややこしい言い方しかできないね、場所の目安の地上絵がないと）例の六本木じゃあなかったソルの八本木があるけど、8本全部出現させて撃破もとなると、ほとんどフツージシのボクにはちょっと無理だね。エリア最後の4基のデロータの攻撃もかなり激しい。このエリアあたりから、ほんとうに緊張の連続シーンがつづく。

エリア11
ガルデロータに泣かされる



テラジなんてもうこのエリアくらいになるとあたりまえになってくるし、バキュラは意味もなく（ボクにとって意味がないのかもしれないけど）あい変わらず建築現場へと向かって飛んでいるし、以前は穏やかな性格だと思われていたボザログラムさんも突然凶暴になるし、だれだこんなマラソンを考えた人間は、なんてぶつぶつ言っているうちにグロブダーの集団の上空に到着。6台のここのグロブダーは少し賢くなっていて、ソルバルウのブラスターのターゲット・スコープで狙いをつけると、リバース行動に移り後退する。とにかくバキュラのあいだをぬって、テラジの攻撃をかわすのが精いっぱい。このエリアのソルは6基。後半のゾルバク6基はぜひとも撃破しておかねば、ゼビウス軍の飛行物体の攻撃が激しくなる。ここのエリアはエリア4と地形が同じだ。最後のガルデロータはここでもやっかいもので、初心者時代はアーケードマシンでよく泣かされたけど、またファミリーコンピュータ版で同じ苦しみ（楽しみ？）を味わうとは……。

エリア12
凶暴なデロータ!!



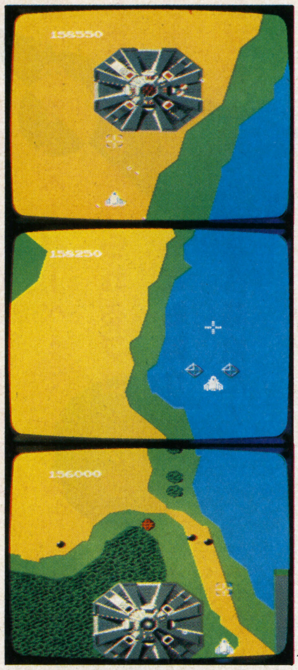
このエリアは2とほとんど同じ地形だ。ソルは密集して4基あるけどあまり無理して攻撃すると必ずといっていいほど撃墜されてしまう。デロータとゾルバグのコンビネーション基地がエリアの始めの部分にあるけど、この左右の4基ずつのデロとゾルは非常に凶暴で2基くらいはデロータを破壊しなければ、絶対に無事にパスすることができないね（できなかったよ、最初のうちは）。エリア全体のドモグラムの数は13台。おっと不吉な数字だ（ジンクスはこのさい無視）。デロータとゾルバクのあとは4台のグロブダー、なぜかCPUのチップに見えてしまう。ほとんど(ビ)だって自分でも思ってうれしく（!?）なって、ついついブラスターで撃破してしまう。かわいそうなことをしたぜ、でも仕方ないんだ、ボクには地球を防衛するというミッションがあるんだから、なーんて考えてるうちに、エリア最後の4基のデロータも当然凶暴で、撃破しなければ生き残れない。ガルデロータのまわりに2台のドモグラムが踊っているよね。

エリア13
ゾシーのバックアタック



海上エリアでゾシーさんの楽しいバックアタックつきで、マップはエリア5をもう少し右寄りにしたようになっている。海上砲台化している2基のガルデローダやインテリジェントなグロブダー、礼儀正しい4台のドモグラム、やっぱりこの地区もすでにゼビウス軍に汚染されていた。最初はばらばらに配置されキミを必ず苦しめることうけ合いのデローダが5基。そのそばになにげなくグリコのおまけのように4基のゾルバク、それに気をとられているといつのまにか、ゾシーのバックアタックが始まっていた。あわてたら絶対にやられてしまうってわかっているけど、思わずあせってしまって緊張また緊張の連続。ゾシーってこんなに強かったんだね。なんとかバックアタックをかわせば今度は海上砲台のガルデロータが2基待ってましたとばかり攻撃してくる、地獄だ。いままでアーケードマシン以外でこれほどの緊張感を味わったことは、あまりなかったような気がする……。海上をすぎると4台のドモグラムがボクを待っていた。ソルは2基。

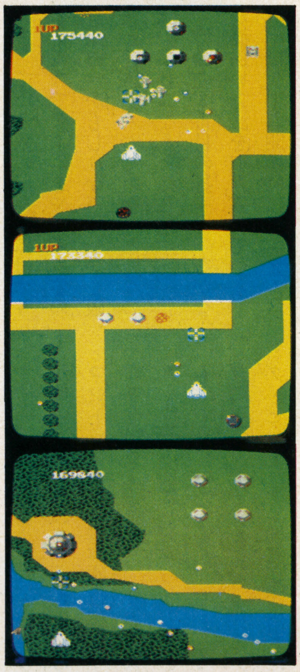
エリア14
2台のアンドア・ジェネシス



やった！エリア14だ。ここのエリアの特徴はなんていったってA・G（ア・ジのこと で、けっして某あみの素ゼネナルフーズのことではないのでよろしく）がなんと2基も出てくることだろうね。ア・ジだけならなんてことないのかもしれないけど、ここのア・ジは空中飛行物体を家来に連れてくるんだから。ソルは不思議に1基もない（と思う）けれど、そのかわりに、空中飛行物がたくさん出てくるから同じことかもね。そういえば地上の構造物もまったくないよね。あまり緊張感がつづくので地上の構造物がなかったのに、気づかなかったのかも。

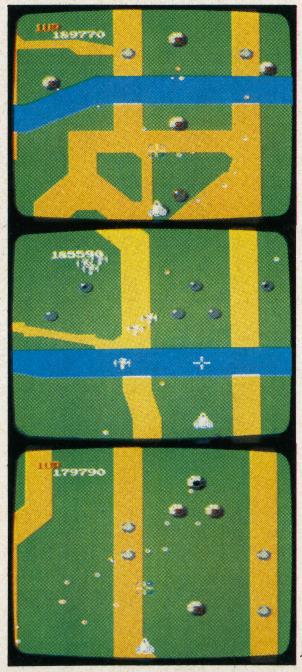
ここまでくれば、もうあと残すとこ2エリアなんだからがんばろう。ここのエリアの地形はエリア2と同じなので思わず入江のあたりで、SPもないのに意味もなくブラスターを連発してしまった。1台目のアンドア・ジェネシスを撃破しても2台目が非情にも待ち構えてた。ジェミニ誘導を連発しながらなんとか2号基も撃破。なにも構造物のない無人の空港の上空を通過。

エリア15
ファミコンはスポ根なのか



地獄は果てしなくつづくような気がしてきた。このエリアぐらいになると、ちょっと古いけど「気分は戦争」って感じがしてくるね。ゼビウス軍もオールスターでこちらに対抗してくる。エリア6と同じ地形になってるけど、とてもじゃないけど同じ地形とは思えないほど、ゼビウス軍の反撃が激しい。ブラグザカートは連発で出現するし、ガルデロータはスプリンクラーのようにスパリオを発射してくるし、当然デローダも無限にスパリオを発射してくる。ほんとうに疲れてきてしまったので最終兵器ポーズボタンを使用することにした（……この間5分間の休憩）。ブラスターとザッパーしか地球防衛軍にはないのか。ソルバルウに悪態をつきながら、ひたすらブラスターとザッパーを発射しては身をかわしながら前進あるのみだ。ここまでくればもうスポ根（知らない人は無視するように、梶原一騎万歳）。ファミコンがスポ根だったなんて。軍手が汗でぐっしょりだ。ソルは4基、ドモグラムはなんと14台。ガルデロータは2基。

エリア16
ゼビウス軍のマジノライン



来てしまった。ゼビウス軍のマジノライン（わかんない人は世界史を勉強しよう）のエリア16だ。何も考えず無心の境地になって最後のアタック。マップ自体はエリア8と同じ。ソルは4基。登場する地上構造物はドモグラムが14台、グロブダーは4台、デローダが8基、ガルデロータが3基。最後にエリア1から16までの地上構造物の合計をしてみよう（多少の誤差は許してほしい）。ガルデロータが18基、デロータは37基、ドモグラムは107台、ソルは45基、グロブダーが54台、アンドア・ジェネシスが4台、ゾルバクが92基、ログラムが71基。数えるのにほんとうに苦労したんだから、少しくらい違っても許してほしいよ。

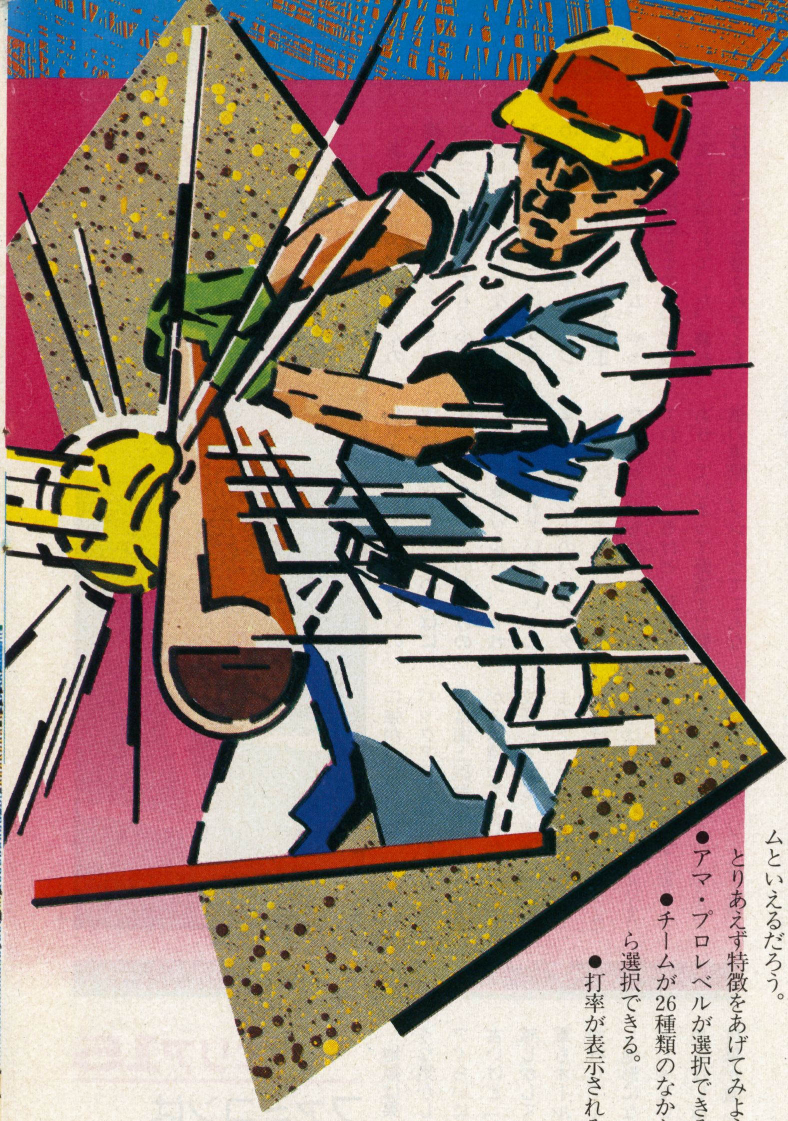
さて16エリアまで進んだあとは、ファミリーコンピュータ版ゼビウスもアーケードマシンと同じように、7エリアにもどり以後その繰り返しとなるんだ。みんなもがんばって、全16エリアの突破をしてくれたまえ。

おつきあいどうもありがとう。cap／

スーパーベースボール（&ベースボール）

スーパーカセットビジョン——エポック
ファミリーコンピュータ——任天堂

森村 あおい



スーパーカセットビジョンのソフトのなかでも人気の高いのが「スーパーベースボール」。グラウンドでくりひろげられるプロ・テクニックを、ファミコン用ともども紹介しよう。さあ、プレイボール！ 試合開始だ！

ゲームマシンと名がつくものだとたいていベースボールソフトがある（パソコンも例外ではないが）。いろいろなマシンによって特徴がはっきり表れるのもベースボールゲームといえるだろう。ボクもいろいろなマシンでベースボールゲームを見たが、このスーパーベースボールがいちばんこった・・・ゲームといえるだろう。

とりあえず特徴をあげてみよう。

●アマ・プロレベルが選択できる。
●チームが26種類のなかから選択できる。
●打率が表示される。
●ピンチヒッター、リリーフピッチャーが使える。

という点がいままでのホビーマ・・・シンのベースボールゲームではあまりなかったところといえるだろう。

最初にあげたアマとプロの違いは打球と捕りに行く野手のコントロールができるか、できないかである（ほかにもあるがこれがもっとも重要な点だ）。いままでのホビーマシンのベースボールゲームは外野をてんてんと転がる打球を外野手が自動的に捕りに行くのをただ見ているだけだった。この、見ているだけというのは非常に腹が立つときがあるのだ。「なんでセンターが捕りに行かないんだよー！」と思わず叫んでしまうことも何度かあった。しかし、このゲームはプロモードを選ぶと野手を自分でコントロールして打球を捕ることができる（これは革命だ！ ゲームセンターでもできなかったのに）。ちょっと慣れるまで時間がかかるが、非常にうれしい機能だ。

特徴の2番目にあげたチーム選択はただユニホームの色を変えているだけで、それぞれのチームの特色はでていない。しかしいつもジャイアンツのユニホームでゲームをしている人にはたまにはオリオールズでゲームをやってみるのも面白いかもしれない。しかし阪急と近鉄が入っていないというのは少々気になるところだ。

特徴の3番目の打率は、なかなか面白い方法を取り入れている。打率はゲーム開始時にランダムに設定されるが、3・4番バッターはほかに比べて高めにされ、9番バッターは低めに設定され、打席に立つたびに前の打席の成績で打率が上下するのだ。このシステムは1試合だけだがその試合だけ調子のいい選手、悪い選手がでてきて、最初からつねに打率が一定になっているよりはリアルになる。このことは4番目の特徴であげたピンチヒッター、リリーフピッチャーのところでも使われている。調子の悪いバッターにはピンチヒッターを使うことができるのだ。

リリーフピッチャーは少し変わっていてボールが速くなるわけではなく、相手バッターの打率を下げるようにしてある。しかしリリーフもホームランを打たれたりするとただのピッチャーにもどってしまう。

といろんな特徴を書いてみたが、このゲームはシミュレーションの要素よりアクションの要素のほうが強いので少し変わっている。

このゲームはホビーマシンのベースボールゲームでもなかなか面白い。

ただ、ゲームの内容とは別のところに少し残念な点がある。遊べばすぐわかるだろうが操作性がイマイ・・チ。これはあのコントローラが使いにくいというところにある。コントローラを根本的に作りなおさないと上級テクニックをマスターする以前にピッチングもまともにできないこともありうる。つぎに4つのポイント（バッティング・ピッチング・走塁・守備）に

分けてそれぞれを見てみよう（上級テクニックはファミコン版で紹介するが、あのコントローラを自由に動かせるようになったら応用してみよう）。

バッティング

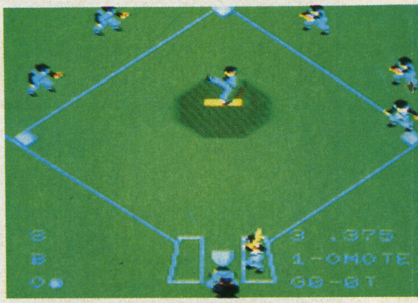
ふたり用ゲームのときだけバッターボックスのなかで動けるという変わったシステムをとっているので、ふたり用のときはいろいろなテクニックが応用できるだろう。

バッティングは要はタイミングなので慣れればべつにテクニックはいらないが、バントだけはコントローラのボタンの反応が悪いためかなりの練習が必要になってくる。

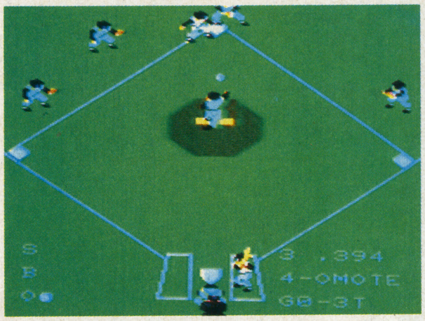
テクニックとして必要なのはランナーとの連係プレイつまりヒットエンドランやスクイズなどがあげられる。このランナーとの連係をする場合、バッティングがRボタン、ランナーの帰塁もRボタンとなっているので、レバーを倒す方向に気をつけないと打ったとき、走らせたランナーがもどることがあるので気をつけよう。さらに1塁ランナーを2塁に走らせようとレバーを前に倒しておくとバッターボックスの位置もずれ守備側に気づかれてしまうから気をつけたい。



伝統の巨人―阪神戦



マウンドでふりかぶって第2球目！



オッ、2塁けんせい球を投げた

セーフティバント ファミリーコンピュータ

このワザはバッターが左のバッターのときに限られる。

ピッチャーが投げる寸前にボックスの一番前でさらにベースから一番はなれた所にすばやく移動して、ちょっとバットに当て3塁側にバントする。というよりこの位置でバントするとほとんど3塁側に転がるのだ。ファミコンの場合、3塁の守備がボケなので（実際のプロもあまり変わらないが）ほとんど100パーセント、1塁セーフになる。ただ速球を投げられると真正面に転がってしまうので弱点になってしまう。しかし速球だと気づいたらバントせずヒッティングに切り替えれば、やや振り遅れても流し打ちになるため、ボケの3塁方向に打球が飛びヒットになりやすくなる。つまりこの打法は両刃の剣になるわけだ。しかし左バッターでしかできないのが致命的欠点だろう。

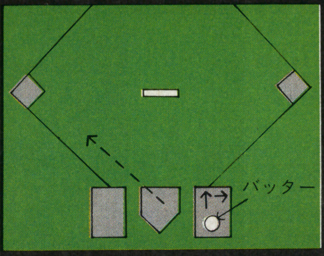


図1

ピッチング

ほんもの野球でもそうだが、ピッチングの基本はゆさぶりだ。左右のゆさぶり、上下のゆさぶり、スピードのゆさぶりなどがあるが、テレビ画面で上下の変化は表現できないため方法は少なくなる。しかしプレート上で投手が移動できるので、かなりいろいろな変化球を投げることができるだろう。

またアマとプロレベルでは球速が違うのでタイミングに注意しよう。ふたりでプレイするときは相手の得手、不得手があるので、対戦相手により、ピッチングの組み立てを変えなければならないが、コンピュータ相手だと最初に書いたゆさぶり投法が有効になってくる。しかし2イニングぐらいごとにピッチングの組み立てを変えていくほうがいいだろう。

またバッターボックスに立つ位置も、コンピュータ相手にゲームするときはひっかけに注意したい。ひっかけとは、バッターがベースからはなれた位置に立っていると、とどかないだろうからといって外角に投げると狙い打たれるのだ。プレートの位置で調整をしよう。

決め球(だま)3種 ファミリーコンピュータ

S字ボール

はじめのころ相手はボールだと思って手を出さないとじつはストライクだったという決め球。

投げ方は✥ボタンの左上で投げてタイミングを見はからって右上に切り替える。これは、逆の投げ方も可能。

ギリギリボール

ダブルプレイに打ちとりたいときに向いている球。相手は真ん中のスローボールだと思って手を出すとじつは変化球だったという意表をついた球だ。

投げ方は真ん中のスローボールを投げタイミングよく左右に切り替える。

グリグリボール

これは決め玉ではないのだ。ただたんに球がフラフラ飛ぶだけで打者にとっては絶好球になってしまう。この球は1度か2度相手をおどろかすだけしか使えない。

投げ方は✥ボタンの左右をすばやく押せば投げることができる。

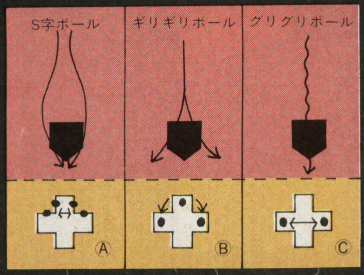
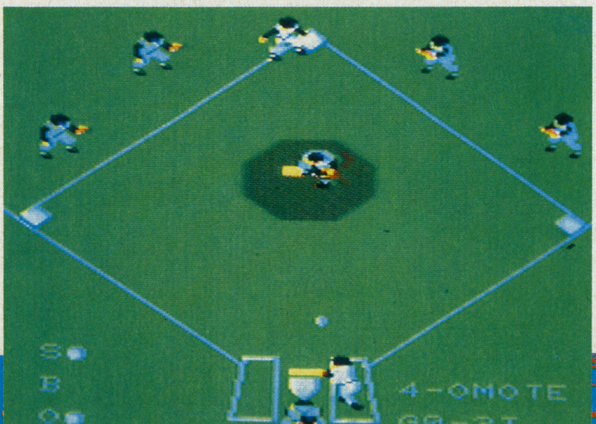


図2



▶やりましたホームラン、観客も大さわぎ



▼インコースのボールに無理矢理バント強攻

走塁

走塁は大きくふたつに分かれる。盗塁と打ったときの走塁のふたつがあげられる。

盗塁はあのコントローラのボタンの反応が悪いので思うように走れないが、リードの幅に気をつければけん制球を投げられずにすむので走りやすくなる。

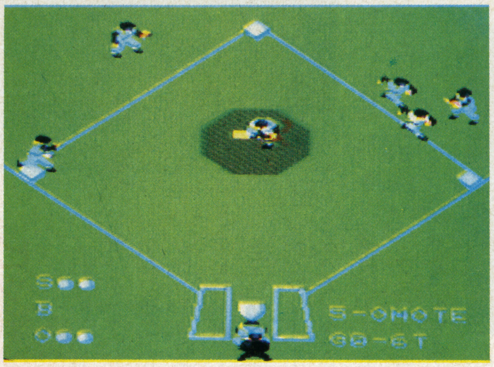
コンピュータを相手にしている場合は一度でも盗塁のそぶりを見せると、しつこくけん制球を投げてくるので注意したほうがいいだろう。

このゲームはヒットを打ったとき、進塁できる塁が決まってしまうので足でかせぐ長打というのは難しい。

しかしヒットが出たとき塁上にいるランナーはうまく進塁させることができる。ただしランナーを進塁させるときと帰塁させるときのレバーの倒す方向が違うので気をつけないと、ひとつの塁にふたりのランナーなんてことが起こる。

塁間にランナーがはさまれたときは、ボールを持っている野手のほうが足が速いのでグズグズしていられないぞ。





⬆左バッターの引っぱった打球はライトスタンドへグングン

⬅1塁ランナーをけん制球でアウトにできそうだ

鬼さん、こちら

ファミリーコンピュータ

ランナーが1、3塁にいるとき、使えるテクニックだ。それぞれのランナーの進塁先は2・本塁。つまり一番距離がはなれた塁ということになる。ここをうまく利用して同時にランナーをスタートさせる。すると守備側は急いで送球してくるのでコントローラをうまく使って走ったりもどったりする。かなり複雑な動きをするので、くれぐれもパニックを起こさないように。しかしパニックを起こすのは守備側も同じなのでどっちが先に起こすか!というところがキーポイントになる。

操作方法はコントローラの✚ボタンの左右とA・Bボタンを上手に使うのだ。このテクニックはタイミングを測(はか)るのが上手になるとほかの塁の組み合わせでもできるだろう。

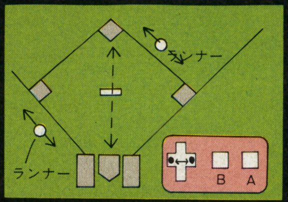


図3

守備

守備に関しては、プロレベルでゲームをやるとき以外とくに注意する点はない。ただ相手が上手なときには送球をどこに送るか注意したほうがいいだろう。

プロレベルで遊ぶときは最初ボールを取りに行くのに苦労するが、慣れてしまうとアマレベルより野球ゲームらしくなるだろう。

いろいろ書いたが野球ゲームはやるほど味が出てくる。新しいテクニックも出てくるだろうし、バグも見つけられる。ちなみにファミコン版で見つけたバグがいくつかあるので紹介しよう。

●野手のうしろ向きの姿がデータに入っていないのでキャッチャーフライを捕りに来たピッチャーやショートがキャッチャーになってしまう。

●ノーアウトでランナーがいるとき、ライナーなどでダブルプレイをとると、ランナーがダイヤモンドを横切って3塁ベンチへ帰ってしまうことがある。

●ときには、内野手の1塁送球が超スローボールになってしまい、バッターが2塁まで走れてしまうこともある。

というように、まだまだありそう。

エポック版のベースボールではまだ見つかっていないので、なにか知っている人がいたら、ハガキで教えてほしい。

フェイント送球

ファミリーコンピュータ

上級者になってくるとヒットを打ったあと、守備がもたもたしているのを見るとつぎの塁までとろうとしてくる。そういう上級者にたいするテクニックがこれだ。

ふつうシングルヒットのとき、送球は2塁に送られる。ランナーも当然そうしてくるものだと思っている裏をかくのだ。

ただし図のように送球の方向がまぎらわしいところからやらなければあまり効果はない。つまり1塁に投げたか2塁に投げたかわからないような所から投げるわけだ。

このテクニックは2・3塁間、2・本塁間でも応用できるだろう。

ま、上級者同士の対戦になると運もあるが、だまし合いまたは知恵比べの要素が大きくなってくる。より本物の野球に近づくわけだ。

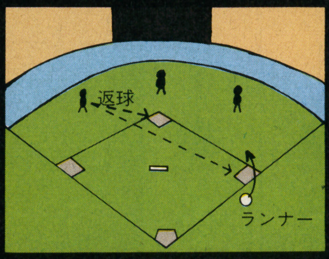
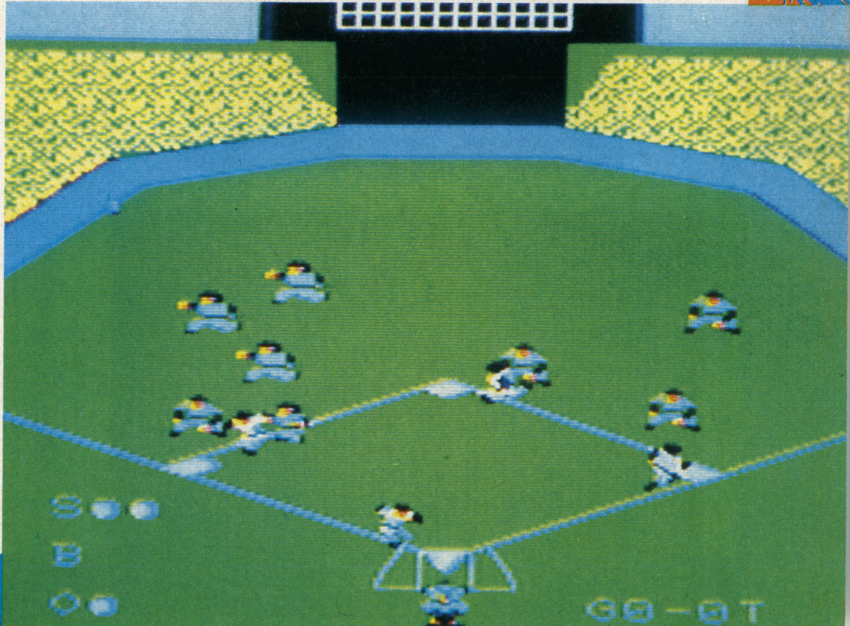
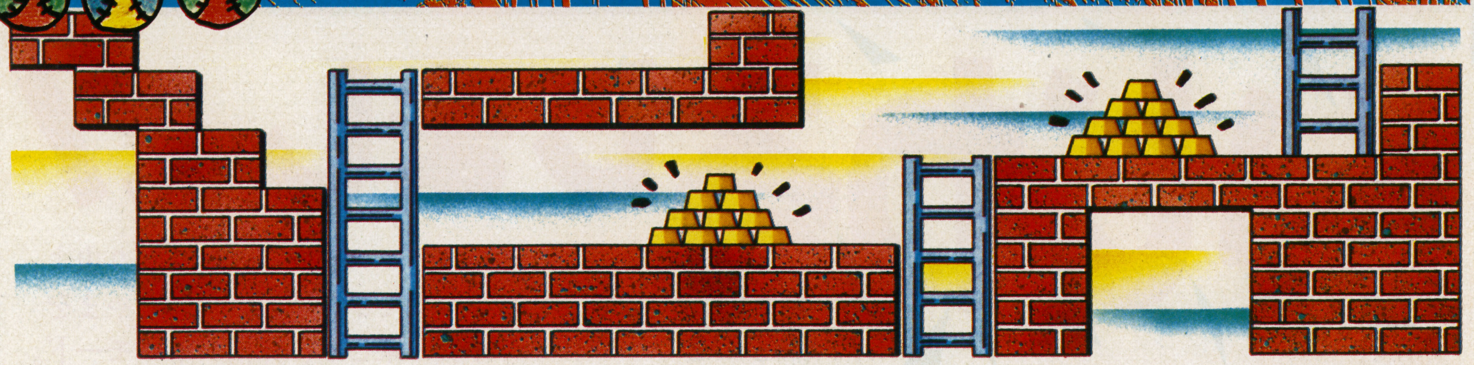


図4



➡レフトオーバーのヒット、2塁ランナーまで生還できるか



ファミコンストラクション
ロードランナー
ファミリーコンピュータ——ハドソン

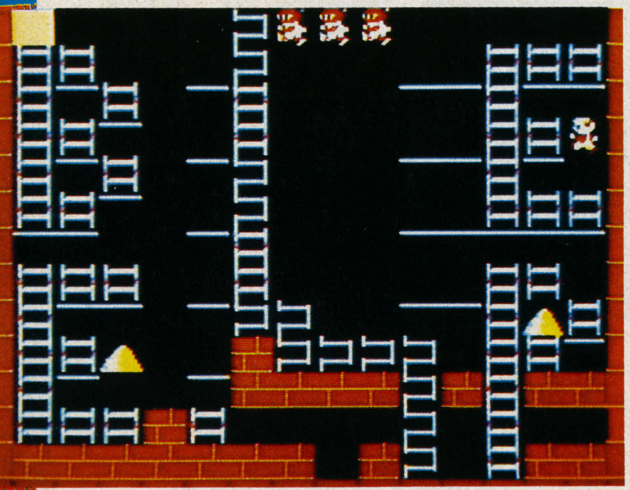
家族電算機

ううッ、ハッキリいってこの難しさは異常だ！ いじわるライターが作った画面、キミは解けるかな。さあ、チャレンジしよう！

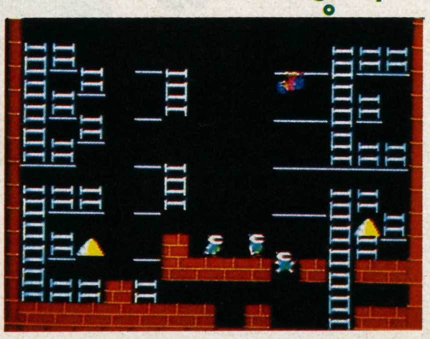
ロードランナーの移植版もとりあえず一巡した感のあるきょうこのごろ、いかがお過ごしでしょうか！

さて、ロードランナーといえばコンストラクション。コンストラクションなくしてなんのロードランナーでしょうか。と、MSX版ユーザーの胸につきささるこのひとこと、エディットスペースわずかに13×14区画のファミコンユーザーも、首ぐらいまではつきささっているのかも？

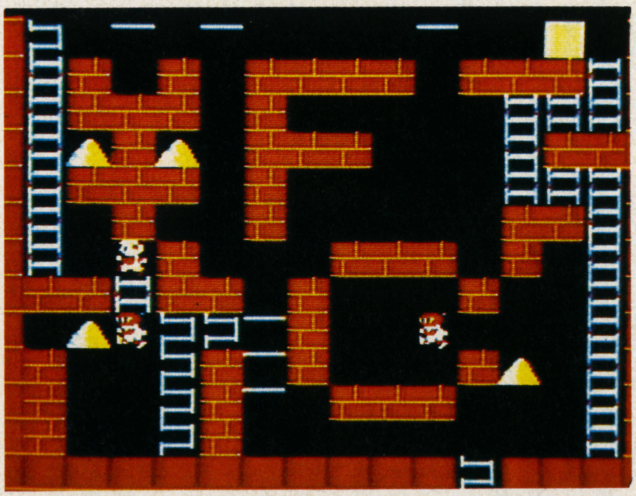
しかしチョットイイデスカ？ アナタハ「諺(ことわざ)」ヲ信ジマスカ？ 山椒(さんしょ)は小粒でなんとやら。ママに公開された「ファミコン」「ビープ」の両面に挑戦するものは、主(Lord)の導きによってLordの実力を知るでありましょう。以上完走保証済也。

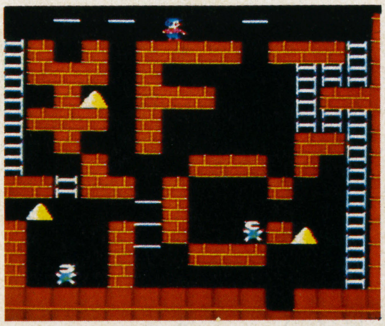


◀「BEEP」の文字をあしらったBEEPエディット画面だ。このとおりに作ろう。
▼「BEEP」のプレイ画面。さあ、挑戦しよう。あきらめたらアカンゼ！ いつか道が開けるカモ……。



▶「F」と「C」の文字をあしらった「ファミコン」画面のエディット面。まず、まちがえないようにこの画面をつくろう
▼「ファミコン」のプレイ画面。だれだ、プレイするまえからあきらめているのは。たしかに、1日や2日ではムリだろう。BEEP編集室出入りの某ライターは、ものも食べずにこの画面を前に3日間、うで組みをしたままであった。そして、ついにクリアー……ではなく、マシンのスイッチをプツリと切って去ったのだ。これホント







いじわるしましょ!

スコアーだけがゲームじゃない。点取り虫よ、さようなら！　ただひたすら相手のじゃまをする。これぞ真の楽しさ、非情バトルモード。

木下淳博＆KAZ

いじわるのすすめ



いつのころからか、日本ソフトバンクのライターのあいだに、「バトルモード遊び」がひそかに広まった。ふりかえれば、ファミコンの傑作ソフト『マリオブラザーズ』が、ふたり同時にプレイできることから始まったのだった。これは点を気にせず、ひたすら相手を殺すことに専念するという過激なもの。それも、自分がじかに相手を倒すのではなく、相手の移動を妨害したり、相手を突き落としたりして、相手を、カメやカニ、ハエなどに殺させようという陰湿な戦いであり、その魅力は、バトルモード＝『マリオブラザーズ』として、多くの中毒患者を出したものだった。今回の「いじわるしましょ」という企画には、この遊び方を誌上発表することで、中毒患者を一気に全国に広げ、全国いや全世界のファミコンユーザーを支配下に組みこんでしまおうという「BEEP編集室」のたくらみが、……なにを書いているんだ、このわたしはッ！

「バトルモード」サイコー！

さて、ふたりのプレイヤーが同時にプレイ可能で、それぞれの点数が別々に表示されるとしたら、さらに、相手の動きにある程度の影響を与えられるとしたら、あなたは、どんな遊び方を考えるだろう。それは、ゲームプレイヤーの性格や、品性によってちがってくるだろうが、つぎの3タイプに大別されるだろう。

①現代社会適応型

ふたりでプレイできて、点数が別々に出るのだから、ふたりで競うべきであると考えてしまう。直接相手を妨害したりはしないが、自分が生きのこって、高得点をとるためには、やむをえないと考えるタイプ。

②スピルバーグの『ET型』

ふたりでいっしょに協力して、コンピュータ相手に、高得点（ふたりの合計点で）、または、何面まで行ったかを競うタイプ。だれでも、こういう気分になるときがあるもので、相手プレイヤーが、桁ハズレに強いとか、むちゃんこ弱いとか、かわいい彼女であるときなどがその例だ。

③『遊星からの物体X』型

相手を妨害できるという点に最大の魅力を感じ、自分と同じ画面内にほかのキャラクターが存在することが生理的に許せないことをゲームプレイ実行の動機としている怖いタイプ。当然、そのプレイ方法は、相手を妨害して葬り去ることのみに終始し、自分の得点などは、まったく気にしない。そして、最後に、画面にひとり残り、ホクソ笑むのだ。

この3番目のタイプの人々によって、考え出されたのが、「バトルモード遊び」という過激なルール。この遊びの利点を上げると、

(ア)ルールが単純であること。

点数は気にせず、相手を自分より先に、ゲームオーバーさせればいいだけ。得点を競うより、ずっと直接的で、戦闘的だ。

(イ)ゲーム時間が短くて決着がつく。

じつはソフトバンクで、このタイプの遊び方が生じた大きな原因のひとつが、これなのだ。たとえば夕食のラーメンのシナチクの量をめぐって、ライターのHとKが対立したとする。そんなとき、議論してもしかたない、ゲームで決着をつけよう、ということになる。しかし、ゲーム巧者のふたりのこと、得点を競うのでは、どのくらいかかるかわからない。そのうえ、ソフトバンクではファミリーコンピュータの使用ニーズは、どういうわけか非常に高く、長時間使用は難しい。そこで、ふたり同時に勝負できて、てっとり早く結果のでるルールが必要になったのだ。

(ウ)このゲームを行うことで、前述の『遊星からの物体X』タイプの人間を見つけ出すことができる。

相手を倒したときの歓喜の表情、おもわずこみあげる笑いの衝動、そんな徴候を見つけたら、その人の本性を見たと思ってよい。

(エ)ふだんはご機嫌とりに苦労する彼女を、ゲームのうえだからといたぶることができる（変態だ!!）。

(オ)ふだん優しい彼女に、ゲームだからと、イジメテもらえる（……）。

以上のような利点からも、「バトルモード」の存在意義がご理解いただけると思う。

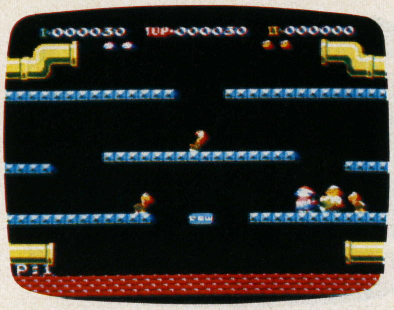
●バトルモード マリオブラザーズ編

ファミリーコンピュータ——任天堂

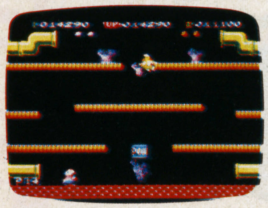
(1)基本ルール

バトルモードにおける目的は何か。カメやカニを殺して点数をかせぐなーんていう点取り根性を出してはいけない。あなたに与えられた使命はただひとつ、相手をいためつけ、たたっ殺すこと。

このルールを徹底させるためと、動物愛護団体から表彰されるために、カメやカニを殺してはいけない、という条件もつけよう。つまり、ＰＨＡＳＥ1でバトルモードを行えば、ＰＨＡＳＥ1で決着がついてしまう。もし、ＰＨＡＳＥ4とかＰＨＡＳＥ9とかで戦いたければ、とりあえずそのＰＨＡＳＥまでは協力モードで試合をつづけ、目的のＰＨＡＳＥに入るやいなやバトルモードに突入するようにしよう。


①人生は戦いの連続だ。LUIGIの最後をとらえたもの

バトルモードにおいて、決着のつけ方は2とおりある。まずは自分が全部死んでしまった場合で、この場合は有無をいわさず負けを認めさせることができるだろう。もうひとつは、自分がカメやカニを殺してしまった場合。このとき、1匹でも殺したら負けとするか、その場で生きたカメやカニにぶつかって自殺するかで2とおりのルールが考えられる。前者を『**動物愛護モード**』、後者を『**私が責任をとりますモード**』という。どちらを採用するかは試合開始まえに決めなければならない。さもないと、素手でバトルモードをしなければならなくなり友情にヒビが入る。しかし、わたし個人の意見としては、そのほうがバトルモードの基本的精神にのっとっており、好ましいことだと思う。


②全部ハイパーガニでは、バトルモードどころでない

では血の気の多いあなたのために、基本テクニックを伝授しよう。

(2)殺しのテク

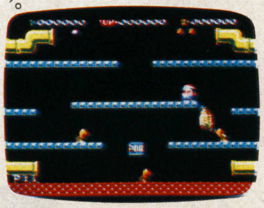
[早まるんじゃないワザ]

もしだれかが、崖っ淵でポツンと立っていたとしよう。そして下には凶暴なカニやカメがわんさかいる。

さあ、あなただったらいったいどうする?

このような極限状況における人間の心理をうまくついたのがこのワザ。こういうときは「待つんだ、早まるんじゃない！ 人生は長いんだ」といって相手にしがみつき、そうしながらも相手の意志を尊重して、うまく崖からつきおとしてやろう(写真③)。

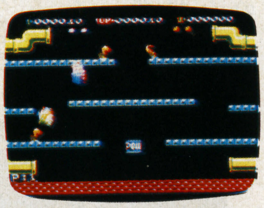
この場合、とくに注意することは、勢いあまって自分まで死に急がないことだ。それからギャラリーに他殺だと悟られないようにすることが必要だ。そのために、つき落とす瞬間に「早まるんじゃない」と大声ではっきりいおう。


③崖っ淵にひとりたたずむLUIGIを「早まるんじゃない」と言って……

[オメーなんか嫌いだワザ]

このワザは『早まるんじゃないワザ』の逆をついた、きわめてエレガントなわざといえよう。相手がカニやカメに追われて死の谷から決死のジャンプではい上がってきたとき、崖の上から助走をつけて相手を突き飛ばし、再び死の谷へと追いやるのだ(写真④)。

これは非常にスピーディーで、見ていて胸がスカッとするワザだが、タイミングが狂ったり、相手が決死のジャンプを決行しなかったりした場合は自らを死にいたらしめる非常に危険なワザ。十分練習を積んで、完全犯罪を目指そう。


④タイミングを合わせてＬＵＩＧＩをカメの待つ谷へ

[カニの活きづくりワザ]

ＰＨＡＳＥ4以上になるとカメ以外にカニが登場するが、このカニがまた活きがよくて、2度突き上げないと気絶しない。そこを利用して、活きたカニをまるごと食べさせてやろうという、日本海の漁師精神まるだしのワザがこれ。

写真⑤のように、自分の上の段にカニと相手が存在した場合、カニを下から突き上げて相手にぶつける。このとき、相手は、荒波で鍛えられた日本海パワーに圧倒され、身動きもできずに活きたカニの餌食になってしまう。

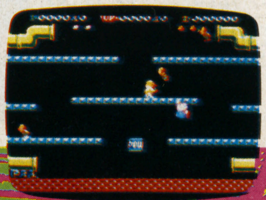
この場合、国語審議会公認の標準富山弁(?)で「カニ食べられんけ！」と言うことを忘れないように。


⑤ＬＵＩＧＩに日本海のカニを活きたままプレゼント

[へいっお待ちワザ]

これは動物愛護団体のキビシイ目を逆手にとって利用したワザで、カニの活きづくりワザの必殺版といえよう。

今度はカニを活きたまま食べさせるのではなく、カメやカニなどをきちんと料理してから食べさせる。これは、カメやカニなどを殺してはいけないというルールがあって初めてワザとなるわけで、ふつうのモードに慣れた人がこのワザにはまると、うっかり喜んでしまうことがある(写真⑥)。


⑥へいっお待ち、カメを気絶させて飛ばし、上にいるLUIGIにぶつける

[直下型地震ワザ]

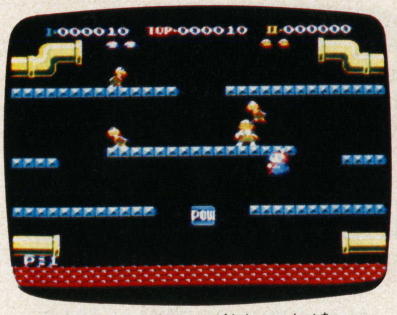
マリオブラザーズでは、下の段から天井を突き上げると、カニやカメだけでなく相手も飛び上がらせることができる。止まっているときも走っているときも、下から突き上げられると一瞬、コントロールを失ってしまう。これをうまく利用すれば、カメ、カニ、ハエ、さらにはザワザワやヒトダマに追われている相手を下からコヅいて食わせることができる(写真⑦)。これはリスクが少なく、効果的なのできちんとマスターしたい。


⑦ＬＵＩＧＩを下からつついて飛ばしカメにぶつける

[浦島太郎ワザ]

太古のむかしから、カメを助けるとなにかいいことがある、と相場が決まっている。気絶したカメやカニなどのそばに相手が来たら、すかさず下にまわりこむか、すかさずＰＯＷ(パワー)の下にまわりこんで助けてやり、恩返しとして相手を殺してもらおう(写真⑧)。

ＰＨＡＳＥ4やＰＨＡＳＥ9において、カメなどを殺してはいけ



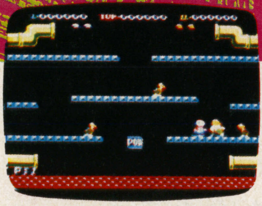
⑧気絶したカメのそばにLUIGIがきたら、カメを……

ないとなると、そこいらじゅう気絶したカメだらけになってたいへんにやりにくくなってしまう。この点をうまくついたワザといえるだろう。

【死刑執行ワザ】

これはもっとも単純なワザだ。バトルモードの場合、なんの理由がなくても押し合いへし合いをしてしまうことがよくあるものだ。こんなとき、自分のほうにカメやカニが迫ってきたらもうおしまいになってしまう。押し合いへし合いのときは、ふたりの体がくっついてしまい、反対側に逃げてカメを飛びこえようと思っても、うまくいかなくなる。

これを逆に利用して、相手を押して押して押しまくり、カメやザワザワにぶつけてしまおうというのがこの死刑執行ワザなのである(写真⑨)。

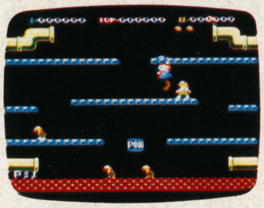

⑨LUIGIを押しまくり、せまってくるカメやカニ、ザワザワにぶつける

ただし、つぎに紹介する『死刑執行返しワザ』があるので、それをマスターした相手にこのワザをかけるのは禁物だ。命とりになってしまう。

【死刑執行返しワザ】

まえに示した死刑執行ワザをかけられたとき、うまくジャンプしてザワザワなどをかわし、逆に相手にぶつけてしまうというワザだ(写真⑩)。これはやろうと思ってできるワザではないだけに、なかなか上達しない。

相手に押されてザワザワが迫ってきたら、タイミングをみはからってジャンプするわけだが、場合によってはジャンプをせずに、下をくぐった方がよい結果を生む。したがって、そのへんのところはひらきなおって何度も何度も死んで、よーく練習しなくてはならない。

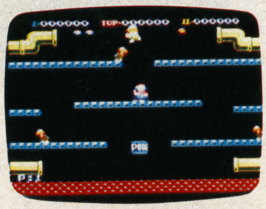

⑩死刑執行ワザをかけられたときうまくよけ、逆にLUIGIにぶつける

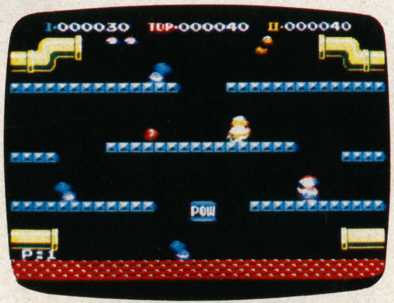
【務所返しワザ】

1度死んだ場合は天井から降ってこなくてはならないが、このときをねらって真下から相手を空中に打ち返しつづけ、ザワザワやカメ、カニがくるまで相手の動きを封じこめるワザなのだ(写真⑪)。

これは非常に高度なテクを要求されるワザだが、これが決まったときの感激は忘れられない。相手の右下をつつくか左下をつつくかで相手の飛び方が大きく変わるので、そのポイントとタイミングをつかむまではかなりの熟練が必要だ。タイミングが狂うと自分が押しつぶされて動きがとれなくなるので注意が必要。

きっといじめっ子の気持ちがわかるな。

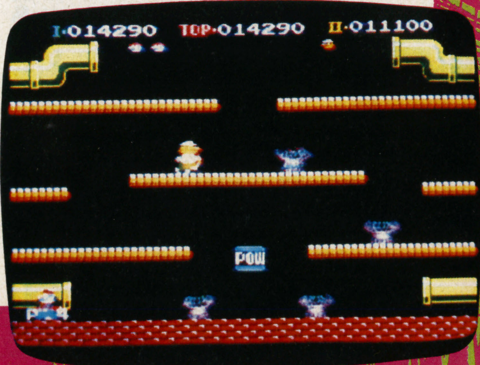

⑪晴れてシャバに出てくるLUIGIをもう1度カメに——務所返しワザ



⑫カメを気絶させ放っておくと全部ハイパーガメになる

これでマリオブラザーズの基本的なテクニックの紹介を終わるが、一番よく使われるのは、やはり『死刑執行ワザ』と『務所返しワザ』だろう。

みなさんもこれらのハイテクをしっかり身につけ、過激にして明るい、新しいマリオの世界を開拓しよう。



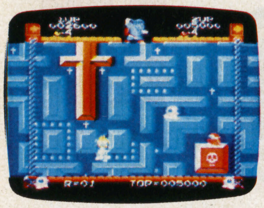
⑬⑫と同じことをPHASE 4などですると、今度はすべてハイパーガニに。こうなるとよけるだけで精いっぱい

●バトルモード デビルワールド編

ファミリーコンピュータ——任天堂

(1)基本ルール

相手のタマゴンが全滅して、ゲームオーバーになってしまえば、あなたの勝ち。点数は、まったく関係なしなので、ひたすら相手を妨害して、相手の早死にを祈ろう（このゲームのやりすぎによる性格の変質、ユガミについて、筆者はいっさいの責任を放棄しているので、ご了承を）。


①バトルモードは一瞬の勝負だ!!

(2)基本戦法

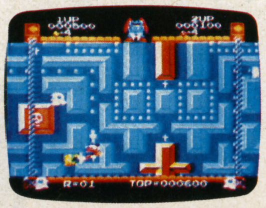
タマゴンは、十字架・バイブルを持っているときに、炎を吹くことができる。これで相手のタマゴンを攻撃することができる。このとき、やられたタマゴンは、手足をふるわせ鳴き声を上げながら、しばらくのあいだ、行動不能となる。そこをデビルワールドの住人たちに始末してもらうか、壁にはさんでしまうかして、相手を葬り去る。十字架・バイブルを手に入れるまでは逃げまわり、手に入れたら相手を追っかけまわす。これが、基本戦法なのだ。

(3)攻撃ワザの例

さて、それではさまざまなテクニックを紹介してみよう。

【恐怖！マシンガン打ち】

十字架は一定時間で消えてしまうが、バイブルは消えない。どちらもたくさん炎を吹いたからといって、早くなくなるわけではない。どうせあるなら使わなソンソン。そこで、炎の連射で相手を追う。


②連射、連射、相手の動きを炎でブロックだ!!

【ビックリ！壁越しの熱いキッス】

タマゴンの吹く炎は、あまり射程が長くはないが、壁を通り越して吹くことができる（最初にこれを見たときには、みなたいへん驚き、壁金網説、炎幽体説などの珍説を生じさせたものだった）。

この技は、デビルワールドの迷路、タマゴンの動きとあいまって、バトルモードの貴重なワザのひとつとなっている。

では、具体的に説明してみよう。

図1を見てほしい。両タマゴンとも十字架を持っているものとする。このとき、Aのタマゴンは、Bのタマゴンに炎を吹きかけることができるが、逆にBのタマゴンは、Aに攻撃を加えることができない。これは、タマゴンがこれまで動いてきた方向か、これから動ける方向にしか炎を吹きかけられないところからきている。この場合には、Aが絶対有利な体勢となる。

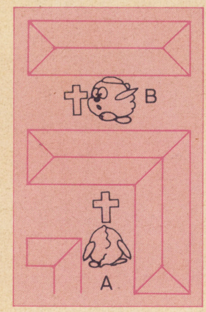
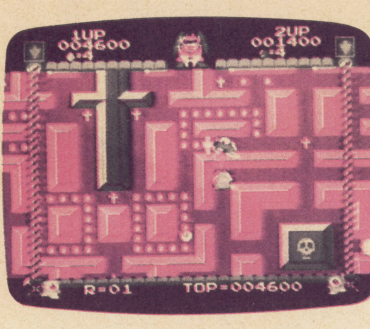
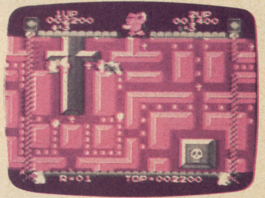


図1



④緑のタマゴンのみ攻撃可能！ こんな不公平さがバトルモードの人気の秘密だ。うまく相手をひっかけたときの快感……もうタマリマセン



③ふたりだけの時間、見つめ合う目と目、そして壁ごしの熱い熱い……

参考のため、デビルワールドのマップを載せておく（図2）ので、自分で同じような場所を探してみよう。

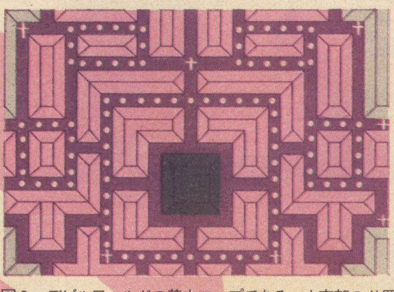
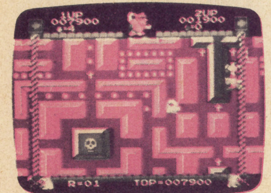


図2 デビルワールドの基本マップである。十字架の位置、通路のつながりをマスターして、勝利をめざそう!!

［必殺！相撃ち戦法］

さて、勝負が進み、相手は最後のタマゴン、自分にはまだ予備タマゴンが1個ある——こんなとき、あなたならどうする？ そう、迷わず相撃ちに持ちこむべきだ。十字架、バイブルを取って相手と向き合う位置まで行き、とにかく相手を連射する。壁が動いて、2匹をすてきな、ヒキ肉に変えてくれるだろう。

（もし、十字架がとちゅうで消えてしまい、相手に逃げられてしまったら自分だけでも、おとなしく死のう。



⑤2人仲よく、ハイ、アーメン

そうすれば、必殺の名は守られるのだから……）。

［冷汗！スリップストリーム走法］

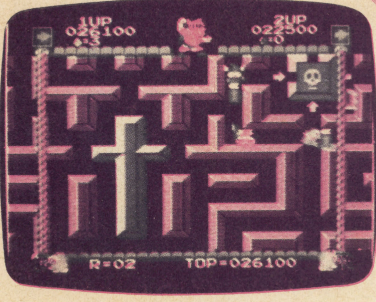
デビルワールドの住人たちの歩きまわるうしろを、相手に決して追いつかないように、冷汗をダラダラ流しながら、ついていくという走法である。相手に前方から攻撃される心配はないし、炎よけにもなる。

しかし、この『冷汗！スリップストリーム走法』の場合、ときどき、曲がり角でUターンをしてくるヒネクレものもいるので、十分な注意が必要だろう。

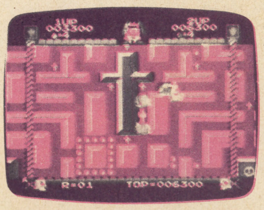
［反転！スリップストリーム返し］

デビルワールドの住人たちのうち、子デビルという青色の悪魔がいるが、相手がこいつのうしろでスリップストリーム走法を行っているときに、小デビルを炎で攻撃するワザだ。

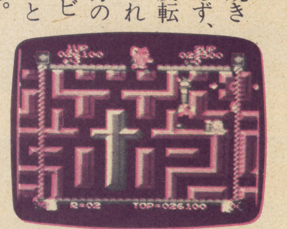
子デビルは、火炎攻撃をうけても目玉焼きにはならず、方向を反転する。これで、後方の相手をビビらせることができる。



⑦⑧子デビルをうまく使って大楽勝 手を汚さずに相手をイタブル



⑥見よ！ これがハイテク、スリップストリーム走法だ!!



［魔のポーズ攻撃］

これは、プレイヤー1のみに実行可能なワザである。プレイヤー1のパドルのスタートボタンをゲーム中に押すと、チャイム音とともにゲームが中断されることは、説明書にも書かれている。原稿のせまっているライターなどを、さりげなくプレイヤー2にして、ゲーム中にしつこく行うことで、相手を精神的にアセらせるという、ショ〜モナイ攻撃法である。

［戦慄の音声攻撃］

前述の『魔のポーズ攻撃』に対抗して、プレイヤー2が行うワザがコレ!! プレイヤー2のパドルには、TVに音声を出せるマイクとボリュームがついている。人間とゆ〜ものは、精神の集中を乱されると、意外ともろいものである。マイクを通して、プレイヤー1の気にしていることをボソッとひとこと。TVのボリュームをしぼられると防がれてしまうのが欠点である。

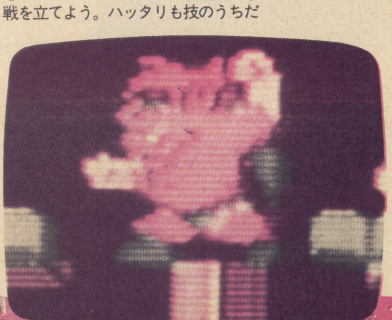
［完璧！フェイント戦法］

戦いを行うもののつねとして、戦場を十分把握しておくことが勝利への近道となることを、キモに銘じておく必要がある。とくに、デビルワールドでは、戦場が上下左右に動きまわるので、すばやい判断が要求される。デビルワールドの動きが中断した瞬間、つぎの動きの方向を親デビルがゼスチャーで示す。相手がそれを見ていないのを確かめたうえで、「下か！」などとニセの情報を流し、相手を混乱させるというワザである。何度も通用するワザではないので、ここ一番での使用が効果的である。

(4)気くばりのすすめ

このルールでゲームを行うときには、ふたりの人間が必要である。そして、たいていは片方が勝ち、片方が負けるだろう。問題は、そのあとである。ふつう、負けて気分のよい人間はあまりいないので（下心のある人は別）、人間関係が険悪にならないよう気をつけよう。もう1ゲーム、今度は協力モードで相手にいいところをとらせてやるなどして、敗者への気くばりをするのが勝者の務めではないだろうか。とにかく、あまりマジにならずに楽しもう。

⑨親デビルのアクションに注目して、すばやくつぎの作戦を立てよう。ハッタリも技のうちだ



〝通〟はシンプルを好むゴルゴ13(サーティーン)――

セガSC・SGシリーズ――セガ

擬似釣名人



▲これがウワサのゴルゴ13。少し間のぬけたような顔にみえるが、超A級の殺し屋なのだ！

最近ゲームが複雑すぎておもしろくない、という声をよくきく。そんな人や劇画〝通〟におすすめしたいシンプルなソフトが「ゴルゴ13」。セガのマシンで楽しめちゃう。

泣かせるネ、ファンならぜひね

複雑な操作手順を必要とするゲームを買って、操作を覚えるまでにあきてしまったという経験を持つのは果たしてわたしだけだろうか。最近のソフトには劇画などの主人公の動きのとおりに動かないと、ゲームが進行しないものもある。しかし劇画通のなかにもシンプルなものを好む人たちは、きっと多いはずだ。

ゴルゴ13をもとにしたゲームは他社から数本出ているが、内容が複雑すぎるんだ。そこで〝通〟好みの単純明解なゲームはないかと探してみたらあった。セガから発売されていたのだ。しかも愛用のM―16アーマライト1本で仕事をするところなど〝通〟好みで泣かせるネ〜。ゴルゴ13ファンならばぜひ一度は挑戦してほしい。

エッ！ゴルゴ13ってナニという人たちのために（ほとんどいないと思うが……）一応説明しておこう。ゴルゴ13とはビッグコミック誌に、長年連載されている劇画の題名だ。そして、その主人公のコードネームでもある。彼は、超A級の殺し屋で、CIA、KGBなど、世界中の情報機関に恐れられているほどの人物だ。本名かどうかはわからないが、彼はデューク東郷という名前を使っているらしい。殺し屋といっても人を殺すばかりでなく、人を生かす仕事もしているのだ。今回の仕事は後者に当たる。彼はいままで、依頼された仕事は一度も失敗したことはない。キミもゴルゴ13になるからには、絶対に失敗はゆるされないのだ。

ゲームと原作をオーバーラップ

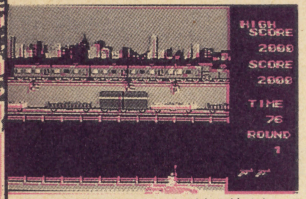
今回の仕事の内容を説明しておこう。列車に十数人の人が捕らえられ、どこかに連れ去られようとしている。一度走り始めた列車から救い出す方法は、ただひとつ。線路と道路が平行して走っている数キロの区間で列車の窓をM―16で1枚ずつ撃ち破ってゆかなければならない。

しかし数キロしかない狙撃(そげき)ポイントのあいだには、数々の障害がある。まず遠いことだ。これはあいだに高速道路と貨物用の線路があるためにしかたがない。第2には、その貨物路線を走るコンテナ車がライフルの弾丸道をさえぎる。しかも、このコンテナ車に当たった弾はハネ返ってくる。気をつけないと自分がやられちまう。第3に、前の高速道路上を車が走ることだ。これは2面以後にならないと出てこない。4番目の障害がもっともやっかいだ。敵は大物らしくヘリコプターまで使ってゴルゴ13の仕事をジャマしにやってくる。しかもつぎつぎと爆弾を落としてくる。この爆弾やヘリコプターはライフルで撃ち落とすことができるが、ひっきりなしに飛んでくる。時間にかぎりがあるのにコイツはヤッカイだ。しかしこのぐらいは乗り越えないと、不可能を可能にする男ゴルゴ13とはいえない。ま、ゴルゴ12ぐらいしかなれないゾ。

原作を読んでいるゴルゴ13ファンにとっては、彼の仕事の基本となっているM―16を使うところなどウレシイ設定をしていると思う。国際舞台で活躍している彼を複雑なゲームにするのはかんたんだが、単純ななかに盛りだくさんの内容を持ち、ゴルゴ13ファンの心を動かすゲームにするのは難しい。しかし、このゲームはそんなふうによく仕上がっている。巨大な敵に正面からひとりで立ち向かって行く彼の姿にあこがれているのは、わたしだけではないはずだ。原作を読んでいる人たちには、この気持ちはわかってもらえるだろう。

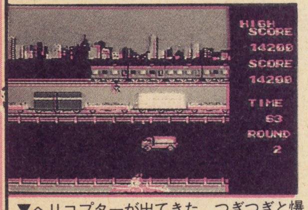
原作を読んでいない人たちは、すぐ本屋に飛んで行って原作を読んでほしい。このゲームと原作を、頭のなかでオーバーラップさせることによって楽しさは数段ちがってくるのだ。このゲームのプログラマーもきっとゴルゴ13ファンのひとりだろう。

こんな〝通〟好みのソフト、これからももっと出してほしい。パート2やパート3も出てくるといいね。

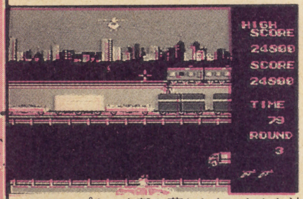


◀愛用のM―16で列車の窓を破り捕えられてる人たちを救い出そう

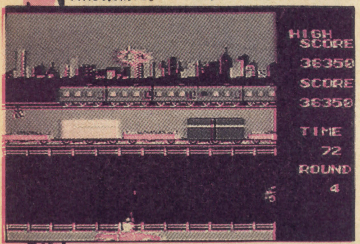
▼まえの高速道路上を車が走り始めた。この車や列車に当たった弾は、跳ね返るゾ



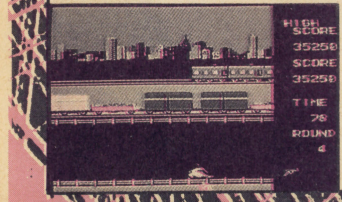
▼ヘリコプターが出てきた。つぎつぎと爆弾を落してゆくやっかいなヤツだ



▼ヘリコプターを撃ち落とした。しかし油断は禁物だ。ヘリは次々と出てくるのだ



▼ゴルゴ13に失敗はあってはならないのだ。この写真のようにならないように



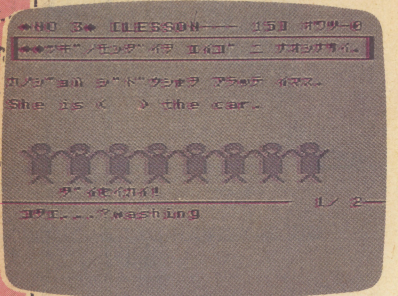
Beep流 学習ソフト利用術

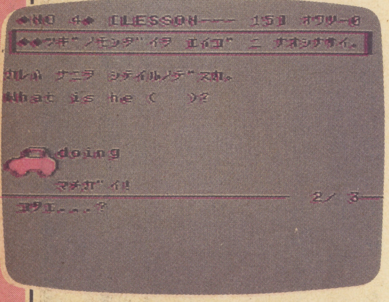
孔城(こうしろ) 嗚呼四浪(あぁしろう)

"学習"と聞くと身の毛がよだつ、なーんて言わずに、1本持ってみないか? これがなかなか重宝するんだから。ゲームばかりじゃシカメッ面のお母さんも、これにはお手あげ間違いなしっ!

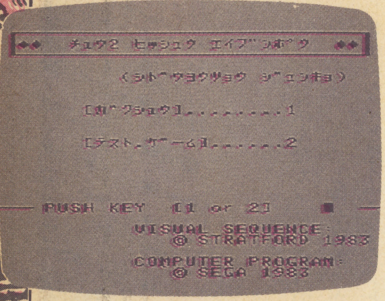


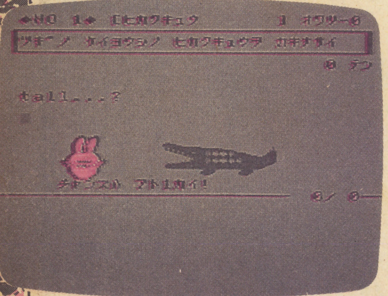
中学必修 英作文(1年生用)　BE動詞を含む動詞の用法、疑問文・命令文・現在進行形等の構文、形容詞・前置詞等の用法を例文を上げて出題する。





中学必修 英文法(2年生用)　形容詞の比較級・最上級、動詞・助動詞の過去形・過去分詞変化に加え、接続詞、前置詞等の用法を単語中心に出題する。





ゲームキッズの第1条は、「親に不安を与えない」ことと心得たい。これは親孝行でもあり、将来ゲームにたいして疑惑を向けられない手段なのだ。成績が落ちたり、勉強に身が入らなくなっては、世の親から「ゲームが子どもを悪くした」といわれて、ゲームがかわいそうだ。真にゲームを愛するゲームキッズなら、親に不安を抱かせてはならない。

パソコンを買ってもらうとき、「遊びだけではなく、勉強だってできるんだ」などといいわけを言ったはずだ。なにごとにも嘘(うそ)をついてはいけない。嘘は泥棒(どろぼう)の始まり、泥棒といえども、頭がなければたやすく捕まってしまうではないか。少しは頭を使って、親を安心させておいて、将来気軽にゲームができる環境をつくっておくのもよいはずだ。

両親が勝手に勘違(かんちが)いするのは、嘘をつくこととは別問題で、学習ソフトとまぎらわしいゲームソフトなんかはいくらでもある。これから買ってもらおうと考えている人は、そんなソフトを1本買ってもらうのが効果的だ。

まずやっている姿を見せることだ。何日か連続して、なるべく一生懸命(けんめい)やっている姿を見れば、親はキミたちよりも頭が固いから、勝手に思いこんでしまう。一生懸命コンピュータで勉強している、と早合点して感動するという寸法だ。調子のいいところを見せるのも効果的だ。

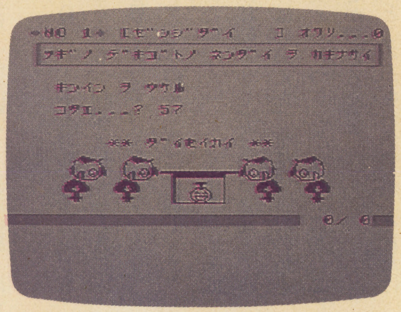
つぎなる手段は音だ。音はよく知らない親にとっては、どれもこれも同じに聞こえる。学習ソフトをやっているときは、「音を小さくしなさい」といわれるぐらいに音を大きくしてやろう。ゲームのとき音をしぼれば、聞かれても、「また勉強しているわ」となる。

キミたちもどんなとき、何時ごろに親が覗(のぞ)きに来るかわかるだろう。それに合わせて学習ソフトをやるという高等テクニックを身につければ、キミはもう立派なゲームキッズといえる。

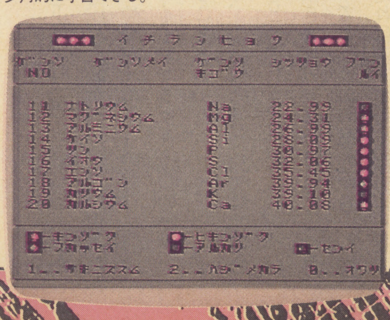
ところで、これを読んでいる諸君は一応"学徒"なのだから、遊びばかりに現(うつつ)を抜かしていると、勉学がおろそかになって、しまいにはパソコンやゲーム機を取り上げられてしまう結果にもなりかねない。そうなってからでは、もう取り返しがつかなくなる。そこで、学習ソフトをやっているフリと同時に、勉強もやってしまえば一石二鳥、申し分ないはずだ。

さいわいにしてセガSCマシンなら、学習ソフトがそろっている。シッカリ集めてみるのもいいカモ。

日本史年表　年号からできごと、できごとから年号と、日本史上の重要なことがらを時代別にピックアップして、関連事項とあわせて学習できる。



化学(元素記号マスター)　113の原子を、原子記号、分子量、原子系列等さまざまな角度からとらえ、原子記号を多角的に学習できる。



(学習ソフトカタログ――各3,800円)

●セガSC―3000シリーズ用学習ソフト(SK1100+SG1000シリーズでも可)

- 楽しい算数(小学4年生上)
- 楽しい算数(小学4年生下)
- 楽しい算数(小学5年生下)
- 楽しい算数(小学6年生下)
- 中学必修英単語(中学1年生)
- 中学必修英作文(中学1年生)
- 中学必修英文法(中学1年生)
- 中学必修英単語(中学2年生)
- 中学必修英作文(中学2年生)
- 中学必修英文法(中学2年生)
- 化学(元素記号マスター)
- 日本史年表
- 世界史年表

オセロとホビーマシンがドッキング――郷野冴虎

「思考型」だからウレシイね

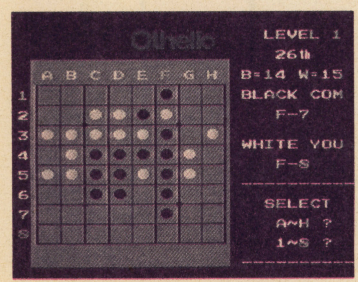


オセロマルチビジョンは、ひとことでいえば、カートリッジ式のゲームマシン本体内にオセロの機能を備えた、1台2役のホビーマシンなんだ。しかもそのオセロがスゴイのなんの、「思考型」のたいへんなスグレモノなんだ。ゲーム・カートリッジを差しこめば、いろいろなゲームも楽しめちゃうから、ホント、うれしいね。

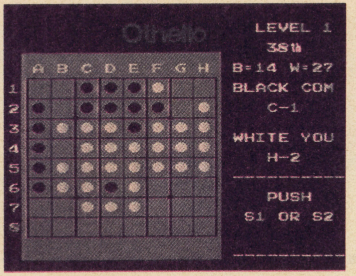
オセロ・対戦記
オセロマルチビジョン・ツクダ

上級者もマッ青のキレモノ

怖(こわ)いもの知らずの編集者Sは、レベル8(最強)を打ち破るべく、自称「オセロ強いオジサン」を連れてきた。「勝ったらメシおごるゼ!」のことばにのって、ノコノコついてきた彼、キーボードに向かうこと数十分。「へへへへ」「ヨシ」「フムフム」「アレー」「ナンナンダ」「クソ」ということばの変化が示すとおり、あっさりと負けてしまったのだ。しかも、中盤過ぎてからパスの連続、ついには、自分の石がまったくなくなってしまったのだ。



敵もサルものひっかくもの、相手をパスに追いこもうとする



ムム、これは手ごわい。ヒントが見たい

最強のオセロマシン

これを読んだカシコイ読者のみなさんは、きっと彼が弱かったにちがいないと思うでしょう。ところがギッチョン、用意周到な編集者Sは、自宅にあるあらゆるパソコン用オセロと対戦させたのであった。ディスプレイを向かい合わせに置いて、あいだでひたすらキーを押す。パソコンは長考し、オセロマルチビジョンは1分もたたないうちに打石する。にもかかわらず、パソコンはあっさり負ける。「貴様それでもパソコンか」とわけのわからん怒りもわいてくる。なにせ、月刊Aの「強いオセロ」もレベル5には勝てなかったのだから。

初心者向けの親切機能

強いだけでは能がないのだよ。レベル1~3にはヒント機能というものがあるんだ。そこは苦しいときの神だのみ、とばかりにキーを押すと、あれよあれよと思う間もなく、レベル6で考えたつぎの1手を教えてくれるんだよ。編集者Sなんかレベル1でも勝てないもんで、はじめからずっとヒント機能使って勝って喜んでいたよ。

そして、マヌケなY君のために1手もどし機能があるんだ。マヌケじゃないキミも、とちゅうで「待った」をかけたいときに、レベル1~3なら打ち直しができる(厳密には2手もどすことになる)。

また研究のため対戦棋譜(きふ)を憶(おぼ)えていて、ゲーム終了後に1手ずつ再現できるのだ。「あそこで、こうしておけばよかった」という思いが脳裏(のうり)をかすめたら、その時点から勝負ができるのだ。

ほかにも、棋力を評価してくれる機能(オセロ連盟の認定基準とは異なる)や、人間対人間の対局もできるのだよ。

さすがオセロのツクダだ。

Q*バート
オセロマルチビジョン・ツクダ

アメリカで流行の思考型アクションゲーム

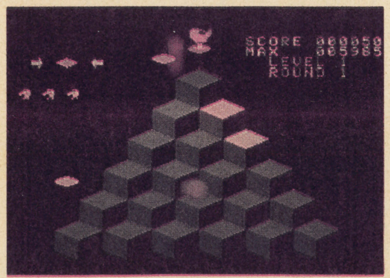
Q*バートと言われてピンと来なくても、画面を見て「ああ!」と思う人は多いんじゃないかな。

ゲームのルールは単純で、タコみたいなキャラクターを斜め方向に移動させて階段の色を変えてゆけばいいんだ。全部の階段の色を変えるとつぎのラウンドに進むことができるんだ。

ところがギッチョン、それだけじゃ本当にタコなゲームになってしまうってんで(敵のいないロードランナーを考えてみるとよい)しっかり邪魔者が出てくるのだよ。

まずはじめに赤玉。これに当たると死ぬが、同じ位置からゲームが続行できる。つぎに桃玉(ピンクと読んでね)。これに当たると死んでしまううえに、いままで変えたところがすべて元にもどってしまうというインケンなやつ。そしてこの桃玉は最下段まで行くとヘビに変身して、タコボーズを追い回すのであった。最後は緑玉。これは接触した方がよい玉で、接触すると数秒間、すべての邪魔者が停止して自分だけ動けるのだ(エイトマンの世界)。この玉をみのがして最下段より落下させると、上から2段目に緑色のオジャマ虫みたいなやつが出現するのだ。こいつカワイイキャラクターなのだが、やることといったらゴキブリのようで、こいつの通った所は元の色にもどってしまうのだ(ゴンベが種まきゃ、カラスがほじくるの世界)。でも、こいつ弱いから、つかまえれば消えてなくなるよ。要するに、ひたすら邪魔者を避けて、緑につっこんでゆけばよいのだ。

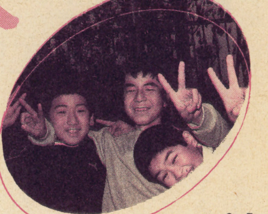
あと、ラウンドが上がると、下からヤドカリみたいな敵が追っかけてくるよ。レベルが上がると、何回か色を変えなくてはならなくなる(白→黄→緑のように)。



オット危ない、ハサミうち。逃げ場がなくなったときに、黄色い皿の上に乗ると、最上段に行ける

ボクたちテレホビー族
テレホビーゲーム大作戦

老いも若きも東も西も、全国津々浦々にひろがるテレホビー族。子どもがいびきをかいて寝ているころ、ひそかにテレホビーゲームに熱中しているオトウさんもわんさか。孤独にプレイに熱中していたテレホビー族諸君！いまこそ広げよう、テレホビー族の輪ッ！



テレホビー族のひろばをつくろう！

全国のテレホビーゲーム（ホビーマシンゲーム）ファンの諸君!! 今月の特集、いかがかな！ ナニナニ、ボクのほうが上さ、とか、もっとすごーいテクを知ってるさ、こんなバグもあるよ、などなど、いーっぱい意見があるんじゃないかな。

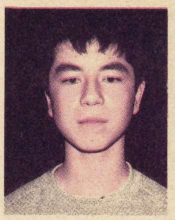
そこでだ。BEEPでは、きみたちテレホビー族のために、スペースを開放しよう、と固く心に決めたのだ。

必勝法やおもしろ情報、サークルの呼びかけ、会報紹介……テレホビーゲームについてなら、なんでもOK。さあ、どしどし投稿してほしい。

【あて先】〒102 東京都千代田区四番町2—1
日本ソフトバンク
BEEP「テレホビー族」係

実力のあるプレイヤーいないかな

「ぼくはファミコンのベースボールが好きだけど、実力のあるプレイヤーとやりたいなあ」というのは、中1の浅井邦夫クン。「ポパイは9ラウンドが終わると、A、B、Cってラウンドが変わるんだ。マリオは200面（100面のくり返し）までいくし、いくらでもできるさ」と自信満々。ドンキーコングJrやポパイ、マリオブラザーズのいろんな㊙テクニックをBEEP編集室で見せてくれた（紹介できないのが残念ダナー）。



ファミコン、ファミリーベーシックのほかPC88mkIIももっている浅井クン。将来は自分でゲームをつくりたいそうだ。

浅井クンといっしょに㊙テクニックを考案しているのが、小6の本郷宮男クン。彼のお好みソフトはマッピー。どうして?「だってボクはネコが大嫌いだから」だってサー。

セガのSG1000とファミリーベーシックをもっているのは水野幸民クン。おもちゃ屋で開かれたセガのモナコグランプリ・コンテストでは、50人中で堂々の第1位の栄冠をかちとった。



ファミコン、ファミリーベーシックのユーザー。将来はコンピュータをいじる仕事をしたいという本郷クンはボウズ頭の小6だーい。

3人は、東京・調布で昨年6月に発足したTGK（ゲーム協会）の中心メンバー。このサークル、現在は休止中だが、また活発に活動したいそうだ（会長の本郷クン）。

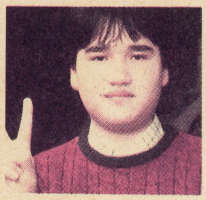


セガSG1000とファミリーベーシックが愛機。ソフトはやっぱり3800円ぐらいに下げてほしいな、という小6の水野クン。

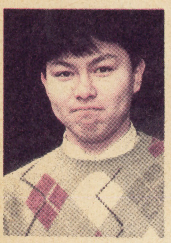
アップルも好きなファミコン族

プロ野球史上に輝くオールスター戦での、江夏の9連続三振、江川の8連続三振に迫る7連続三振という偉業（?）をなしとげたのが、大城厚男くん。もちろん相手はファミコン。ベースボールのテクは知りつくした、と胸をはる。3塁打を打って3塁をふむとアウトになっちゃうことがあるんだ、などなど、いろいろなバグを教えてくれちゃった。





日本のシミュレーションゲームに絶望してAPPLE II PLUSを買ったという大城クンは、ワイルドウィーゼルというボードゲーム研究会のメンバーだ。



試験休みでヒマができたので、小遣いでファミコンを買った横山クンは東京・品川に住む高3。

横山伴師クンは、大城クンと同級の高3。なにをかくそう、昨年末にファミコンを購入した新テレホビー族。いまはロードランナーで手に汗にぎる毎日。

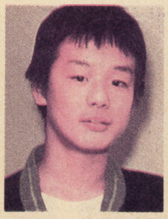
スポーツだってがんばってるよ

マリオブラザーズが好きでファミコンを買った緑川信吾クン。エポックのカセットビジョンとPC6001のユーザーでもある。





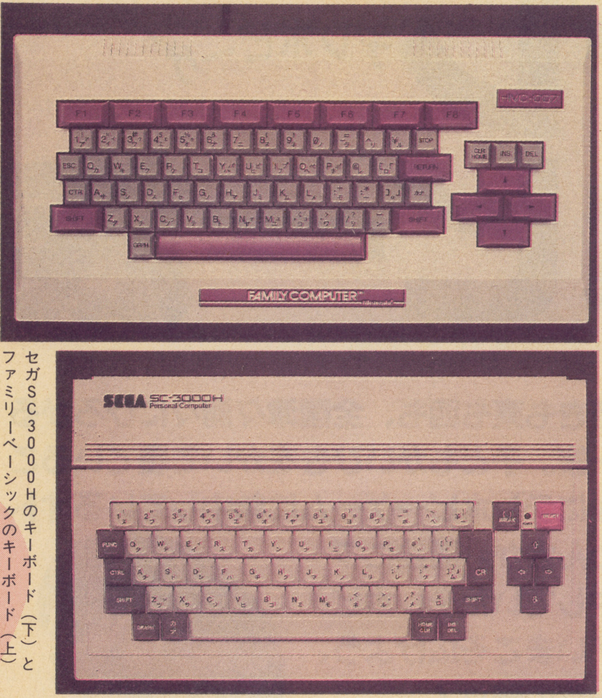
中1の緑川クン。今後パックランドやスターフォースがファミコンにのってほしいな、というゲーム大好きBEEPERなのだ



アーケードでは、パックランドが一番。というのが加藤クン。緑川クンとは、東京・板橋の中学校のクラスメイト。

大きい声じゃいえないけど、彼の自慢はファミコンのゼビウスのかくしキャラクターが画面上で見えてしまうというおそろしいテク（?）を発見したこと。これにはナムコも絶句したとか……。

緑川クンと仲よしの加藤次郎クンはナイコンだけど、いつも友だちとゲームどっぷり。緑川クンが少林寺拳法なら、こちらは野球部のキャッチャーというスポーツマンのふたり組であったのだ。



セガSC3000Hのキーボード（下）とファミリーベーシックのキーボード（上）

ベーシック

セガ・ベーシックレベルⅢvsファミリーベーシック

を比べちゃえ！

浮田利康

ファミリーコンピュータやセガのマシンというと、すぐゲームプレイオンリーと考えがち。たしかにゲームマシンだが、BASICも用意されていて手軽にプログラムができるんだ。そこでこのコーナーでは、両者のBASICを比べて、その特徴をさぐってみよう。

フリーエリア

どちらのBASICも、まず本体にカートリッジを差しこみ、電源をONにすることで使えるようになる。そうするとメッセージとともに数字が表示される。ファミコンでは1982バイト、セガでは26620バイト（バージョン1・1。バージョン1・0は12284バイト）となっている。

こんな数字をみてもピンとこないかもしれないが、ファミコンとセガではセガのほうが容量が大きいことはわかる。この数字はBASICで使えるメモリの量を表していて、大きいほどいろいろなことができる。つまり、セガのほうがファミコンよりはるかにいろいろなことができる可能性があるということになる。

グラフィック（線を引く）

ゲーム作りのとき、もっとも気になるのはグラフィックについてではないだろうか。スプライトについてはあとで述べるとして、ここでは線を引くことについて見てみよう。セガでは、LINE文という命令があって線の始めの点と終わりの点の座標を指定してやればかんたんに線を引ける。さらにBLINE文という命令もあって、これはつねに背景色で線を引くので、見た目には線が消えたように見えるというたいそう便利なものである。一方、ファミコンの方はどうかというとなんと線を引くという命令が存在しないのである。

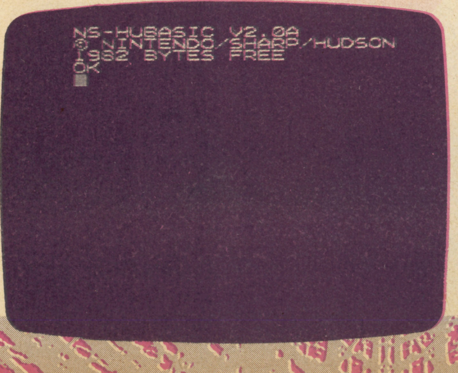
さらに驚くべきことには、ふつうグラフィック命令と呼ばれる、CIRCLEとかPSET、PRESET、PAINTというような命令がひとつも存在しないのである（ちなみに今あげた命令は、セガにはある）。キャラクターデータとMOVE命令のせいで、省略したのだろうが、なんとかしてLINE文ぐらいはいれてほしかった。

スプライト

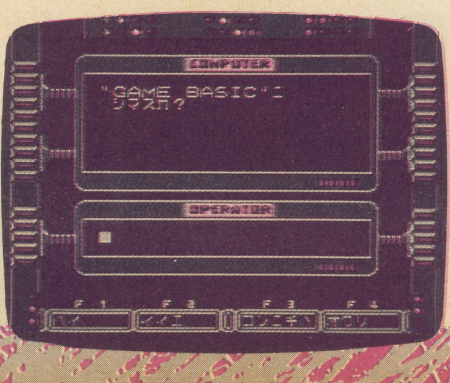
ゲーム作りで最も注目されるのはスプライト機能であろう。スプライトを使えば、キャラクターの移動がかんたんにでき、ゲームを作るうえで、その労力を大幅に減らすことができる。そこで、このスプライトを扱う命令をみてみよう。

まずセガのマシンでは、MAG、PATTERN、SPRITEという3つの命令が、スプライト関係の命令として用意されている。MAG文とPATTERN文で、スプライトで表されるキャラクターを決定し、SPRITE文で実際にスプライトをあやつるわけだ。こうした方法は、MSXにもみられ、スプライトの扱い方としては一般的なもののようである。

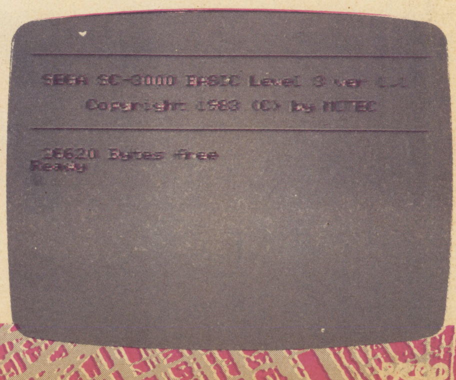
一方、ファミコンの方は、これがじつにたくさんある。セガのマシンと同様な扱い方をする命令として、DEF SPRITE、SPRITE、SPRITE ON、SPRITE OFFという4命令と、ほかにもっと楽に動かせるようにということで、DEF MOVE、MOVE、CUT、ERA、



GAME BASICのメッセージ（ファミリーベーシック）



ファミリーベーシックのメニュー画面。こんなふうにたずねてくる



電源を入れた直後のメッセージ（ベーシックレベルⅢ）

POSITION、XPOS、YPOS、MOVE(n)という8つの命令が用意されている。つまり、スプライトについて2種類の命令が用意されているわけだ。そしてスプライトは各グループごと8枚ずつ割り当てられ、各グループはまったく別々に動作する。つまり最大16枚のスプライトを同時に動かせる。さきにあげた4つの命令からなるグループは、だいたいセガやMSXの方と同じようにスプライトを扱うものだ。だが、あとの8つの命令から成るグループの方はM5に見られるぐらいの命令で、かなり特色ある命令群だ。どういう命令かというと、スプライトの動きを与えてやれば、あとはプログラムとはまったく独立にスプライトを動かすという画期的な命令なんだ。この命令を使うとじつになめらかにキャラクターを動かせる。ファミコンの場合、この命令をうまく使うことがたいせつだ。

数字・数値関数

コンピュータの基本は、数字を扱うこと。ゲームでも、キャラクターの位置、タイム、得点などたくさんの数字を使う。また計算能力も基本になる。そこで、この点からみてみよう。

まず、ファミコン。数字は、整数のみで、計算は四則計算・論理演算・絶対値ぐらいしかできない。ゲームという点から考えれば、これで十分といえる。ただ、平方をとる関数がないのは残念だ。コントローラの＋入力は、1・2・4・8となっているが、平方がとれないので、ON GOTOで飛ばすということが簡単にはできないのだ。平方をとる関数は欲しかった。

一方、セガでは、扱える数字は実数で、演算機能も豊富であり、しかもBCD（10進）演算させているとのこと。申し分ないといえる。とくに数値関数の豊富さには目を見張るものがある。アークサイン、アークコサイン、アークタンジェントやラジアン、度変換などは、より上級のパソコンにもないもので、注目にあたいする。

そのほかにも、いろいろなちがいがみうけられる。そのうちのいくつかを表にしたので参考にしてほしい。

	ファミリーベーシック	セガ ベーシックレベルIII
コマンド	プリンタの使用は考えられていないため、プリンタ関係のコマンド LLISTがない。また、AUTO（行番号自動発生）、DELETE（プログラム部分削除）、RENUMBER（行番号つけかえ）がない。とくに、RENUMBERがない点は非常にいたい。	AUTO、RENUMBER、LLISTはあるが、CLEAR(BASIC使用エリア宣言)コマンドがない。CALL文などを用意して、マシン語が使えるようになっているのに、BASIC使用エリアを制限しないというのはどういうことだろう。
ステートメント	だいたい、ひととおりある。面白いものとしては、ON～RESTORE文がある。これは、上位のパソコンにもないものだ。また、SWAP（変数入れ換え）もあり、便利だ。ただ、ERASE（配列クリア）命令がないのは残念。ファンクションキーと、ウエイトが使える（KEY、PAUSE）点は便利である。	ひととおりある。上位パソコンにはある、ERASE、DEF FN(ユーザー関数定義）もありふつうに使う以上、不自由はしないといえる。プリンタ出力—LPRINTもある。また、ハードコピー命令—HCOPYもあるが、テキスト画面しかとれないのが残念。
関数	ABS（絶対値）、SGN(符号)RND（乱数発生）の3つのみ。せめて、SQR（平方）ぐらいほしかった。文字関数は、ひととおりあり、不自由しない。	ABS、SGN、RND以外に15の数値関数がある。なかでもASN(アークサイン)などの逆三角関数、LTW（2を底とする対数)、PI(円周率)といったものが標準装備されている点は、高く評価できる。ほかにTIME$で、内部クロックが使える点もよい。

まとめ

ファミリーベーシックと、セガのベーシックレベルIIIについて、いろいろとチェックしてみた。このあたりでまとめてみよう。

ファミリーベーシックは、マニュアルにはゲーム専用ベーシックと明記されており、たしかにその仕様もゲーム向きになっている。数字は整数のみとし、数値関数・入出力命令といったところを大幅に省き、必要と思われる命令だけを残している。その点は、おおいに評価できる。ただ、キャラクターデータに大量のメモリをくわれているためかどうかよくわからないが、グラフィック関係の命令がひとつもないというのはいただけない。本文中にも書いたようにせめてLINE文だけでもつけてほしかった。また、現状ではフリーエリアが2Kバイト弱しかないというのも大問題である。ひとむかし前のワンボード時代ならともかく、今どき2Kしかフリーエリアのないコンピュータというのはどうか。バージョンアップに期待したい。

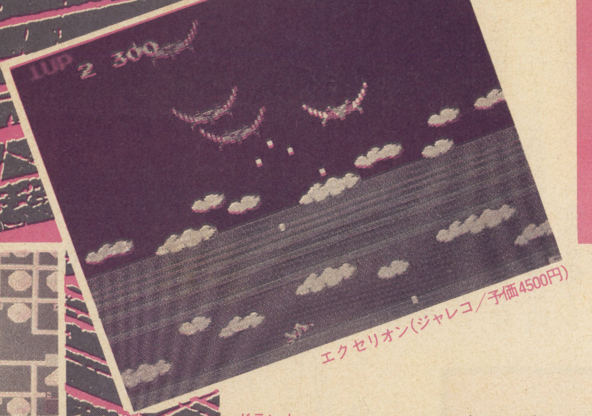
セガの方はどうかというと、BASICの命令をみるかぎりでは、これといった短所は見受けられない。まあなにかやりたいな、と思ったときにはたいていのことができるという、汎用性に富んだBASICということができる。しかし汎用的すぎるがゆえに、個性に乏しい。さすがゲームメーカーのセガだ、といわせるものが足りない。数値関係がすぐれている程度でしかない。それにBASICのスピードも決して速いとはいえないので、使ってみても、あまり面白くないし、またあとで使ってみようという気になりにくいのだ。やはり、ここは徹底的に凝った、これこそセガ、とでもいうようなBASICを出してほしい。もちろん、てごろにいろいろできるという点は十分評価できる。

最後にひとこと。任天堂もセガも、もう少しベーシックのサポートをしてほしい。内部公開や、プログラムの供給などをしてくれないと、ユーザーとしてはたいへん困る。たとえば、ファミコンでLINE文を自作するとか、セガでマシン語でゲームを作るなどという場合には、システムのワークエリアなどがわからなければ、完全にお手上げなのだ。マシン語をBASICから使えるように、CALL、PEEK、POKEといった命令を用意するだけでは、十分なサポートをしていけるとはいいにくい。今後に期待したい。

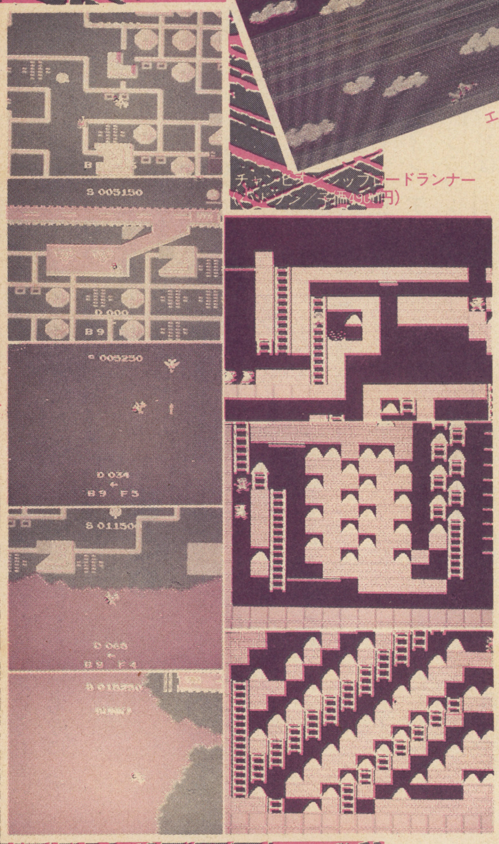
（ファミリーベーシックのベーシックカセットがバージョンアップされ、3月ごろ発売の予定—編集室 注）

ニューソフト ホット情報

ウム、これはみのがせない！ 今後出てくる注目ソフトだぁ



エクセリオン（ジャレコ／予価4500円）



チャンピオンシップロードランナー（ハドソン／予価4900円）

ファミリーコンピュータ

この春もファミリーコンピュータのゲームがたくさん出番を待っている。任天堂の**アイスクライマー**（本誌「デビューあべにゅう」参照）はもうショップに出ているカモ。

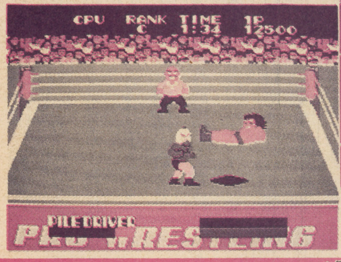
ハドソンからは、まず2月末に**バンゲリングベイ**が発売される予定だ。ブローダーバンド社のマークの入ったこのゲーム、従来のファミコンゲームとはひと味もふた味もちがう。内容は、ヘリコプターを操り10以上ある島々の上にある敵兵器工場を爆撃するというもの。とにかくゲームの舞台がとても広くて100画面分もあって、それが球のようになっている。つまり真っすぐ進むともとの場所にもどってしまう。ふたり用ゲームが変わっている。ふつうのタイプのゲームは交代でやるものだが、このゲームでは、もうひとりは敵側をプレイして、高射砲や戦車を操るのだ。もっと驚くのは、マイクを使うこと。なんとプレイヤー2はマイクに「ハドソン」と大声で叫ぶことによって戦闘機をヘリコプター迎撃用に呼べるんだ。あのマイクまで使ってしまうとは。

ハドソンからはもうひとつ、アップルのあの**チャンピオンシップロードランナー**が4月上旬に出る予定。はっきりいってこれは難しい。ほんとに難しい。

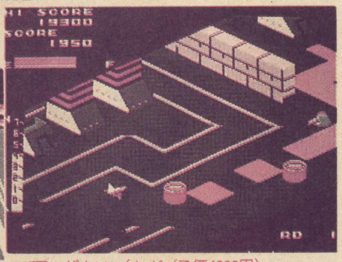
待望の**ギャラガ**がついに登場！ナムコから3月下旬には出る気配（予価4500円）。これも衝撃だ。

それからエニックスではファンタジー思考型反射ゲーム**ドアドアmkII**を鋭意制作中で今春には発売の予定（価格未定）。

まだあるぞ、アーケードゲームメーカーのタイトーからは、ナ、ナ、ナントあの**スペースインベーダー**（予価4500円）が4月に。その後も続々と同社ソフトが出る予定。さらにジャレコも人気ゲームの**エクセリオン**を2月下旬に発売の予定（予価4500円）。



チャンピオンプロレス（セガ／予価4300円）



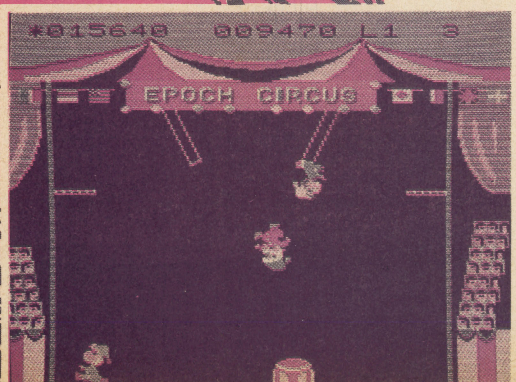
ザクソン（セガ／予価4300円）

SC・SGシリーズ（セガ）

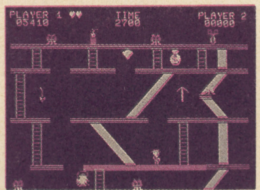
セガのマシンにも充実ソフトが加わるぞ。日米のアーケードゲームで人気を博したあの**ザクソン**がやってくる（2月末日発売予定）。美しい擬似3D画面のスペースシューティングゲームがゲームキッズをとりこにしそうだ。

チャンピオンプロレスも2月末日に発売予定。ひとりプレイとふたりプレイがあって、コンピュータを相手にしたひとりプレイでは、強さが5段階あって、キック、チョップ、ドロップキック、パイルドライバー、ワンハンドバックブリーカーと多彩なワザがある。リングの興奮が伝わってきそう。

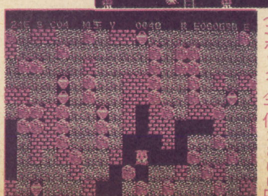
このあとほかにも、おもしろソフトがつづくそうだ。期待しよう。



コミックサーカス（エポック／予価3800円）



マイナー2049（エポック／予価3800円）



バルダーダッシュ（エポック／予価3800円）

スーパーカセットビジョン

つぎつぎにソフトが登場するのがスーパーカセットビジョン。83全米エレクトロニクス・ゲーム・オブ・ザ・イヤ受賞作**マイナー2049**、アメリカでの人気ゲーム**バルダーダッシュ**が、それぞれ2月上旬、中旬に発売される予定。ゆかいなピエロたちが登場する**コミックサーカス**は2月下旬に店頭に並ぶ予定。そのほか、**スーパーサッカー**、**ミルキープリンセス**なども予定されているぞ。

テレホビーゲームカタログ

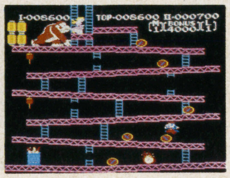
ホビーマシンゲームのソフト全員集合

宣誓（せんせい）!!　ボクたちはこれからもBEEPER諸君を楽しませることを誓います―ゲームソフト一同

ファミリーコンピュータ

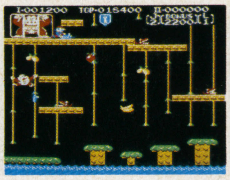
これでもか、これでもかと、おもしろソフトが現れるファミリーコンピュータのゲームが、ずらり勢ぞろい！





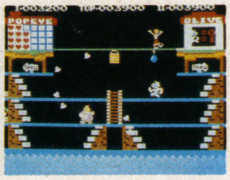
ドンキーコング
（任天堂●4500円）

愛しのレディが、ドンキーコングにさらわれてしまった。ドンキーコングの妨害にもめげずレディ救出に向かうマリオ。無事レディを助けることができるか。



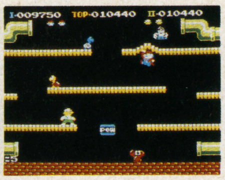
ドンキーコングJR.
（任天堂●4500円）

マリオにつかまってしまったドンキーコング。助けるには鍵（かぎ）がいる。さっそく鍵を取りに向かう息子のジュニア。さあ、みごとに鍵を取って、パパを救うんだ。



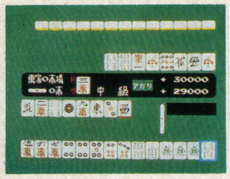
ポパイ
（任天堂●4500円）

ポパイはオリーブの投げるさまざまなマークをひろっていく。おじゃま虫のブルータスがそうはさせじとウロウロ。ポパイはオリーブの愛に応えられるか。



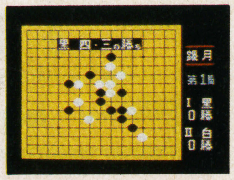
マリオブラザーズ
（任天堂●4500円）

パイプから出てくる敵をやっつけろ。オット、コインだ。いただき、いただき。ルイージなんかにやるもんか。ひとりでもふたりでもできる、ゆかいなゲーム。



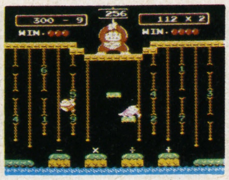
麻雀
（任天堂●4500円）

コンピュータと一対一で勝負する麻雀ゲーム。レベルは3段階あり、レベルに応じてコンピュータの腕前が変わる。やったぜ、役満だ。



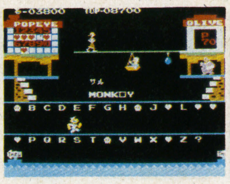
五目ならべ
（任天堂●4500円）

みんなよく知っている五目ならべ。正しくは連珠というゲームだ。とにかく5つならべれば勝ち。コンピュータ相手でもふたりでもできるようになっている。



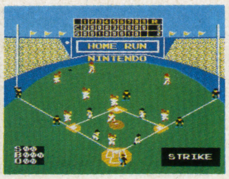
ドンキーコングJR.の算数遊び
（任天堂●4500円）

ドンキーコング（パパ）がさまざまな計算問題を出すぞ。キミたちにできるかな。ジュニアをうまく操ってみごとに問題を解こう。ふたりでもできる問題もあるよ。



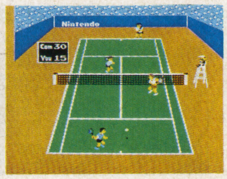
ポパイの英語遊び
（任天堂●4500円）

ポパイ・オリーブたちといっしょに英単語をマスターしちゃおう。英単語は全部で500個もある。全部マスターすれば向かうところ敵なしになることうけ合い。



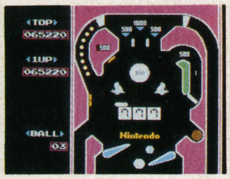
ベースボール
（任天堂●4500円）

一塁ランナーのリードが大きい、チャンスだ。俺（おれ）はすかさずけん制球を送った。アウト。やったぜ。というわけでじつにおもしろい野球ゲーム。ふたりでもできるぜ。



テニス
（任天堂●4500円）

コンピュータを相手にやるテニスゲームだ。ひとりでやるときはシングルスで、ふたりのときはダブルスでできる。レベルも5段階あって、楽しいぜ。



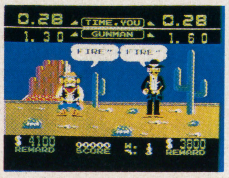
ピンボール
（任天堂●4500円）

ゲームセンターというと必ずあるピンボールのファミコン版だ。全部で3画面あり、ボールのスピードも変えられる。ボーナスもたくさんあるよ。



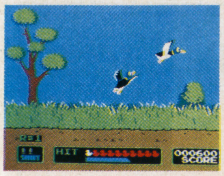
ゴルフ
(任天堂●4500円)

お父さんたちの大好きなゴルフのTVゲームだ。クラブも選べるし、スライスやフックも打てる。コースもちゃんと18ホール。お父さんとやると楽しいかも。



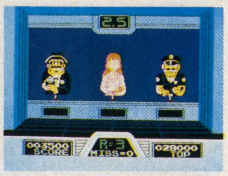
ワイルドガンマン
(任天堂●4500円)

光線銃シリーズのひとつ。キミは賞金稼ぎとなって、西部の悪漢を退治しよう。悪漢より早く撃てるか。キミの反射神経の鋭さが要求されるぞ。



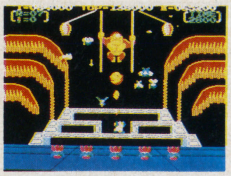
ダックハント
(任天堂●4500円)

光線銃シリーズのひとつ。キミは狩人だ。猟犬の追い出した鴨(ダック)を撃つわけだ。さて、何匹仕留めることができるかな。クレー射撃ゲームもついているぞ。



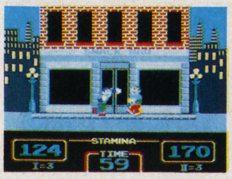
ホーガンズアレイ
(任天堂●4500円)

光線銃シリーズのひとつ。画面に現れた人物のなかからギャングだけを撃つというゲームだ。キミの判断力はこのスピードについていけるか。



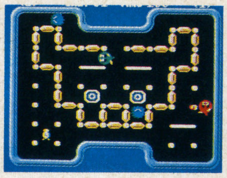
ドンキーコング3
(任天堂●4500円)

ナニ、フラワーガーデンでドンキーコングが暴れてるって?というわけでさっそく出動したスタンリー。スプレーで、おじゃま虫たちを退治しちゃえ。



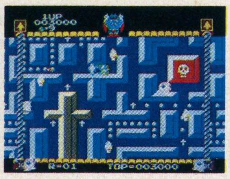
アーバンチャンピオン
(任天堂●4500円)

夜のダウンタウンストリート。この静けさを打ち破る殴り合いの音。うまくパンチをくり出して、相手をマンホールに落としちゃえ。ふたりでもできるよ。



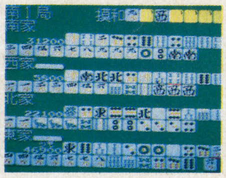
クルクルランド
(任天堂●4500円)

クルクルランドに隠された金塊。グルッピーはこの金塊を探し出すことを決意した。ウニラの攻撃をさけながらの金塊探し。タイミングが重要なのだ。



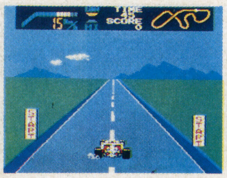
デビルワールド
(任天堂●4500円)

デビルの支配するデビルワールド。この逆境の地でタマゴンは生き残れるか。左右だけでなく上下にもスクロールする。ふたりでもできるパックマン型ゲームだ。



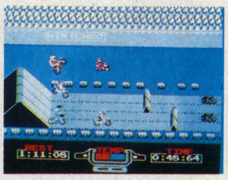
4人打ち麻雀
(任天堂●4500円)

コンピュータが3人分担当する麻雀ゲーム。以前出た麻雀より実戦に近づいたといえる。オープンモードもあるので、麻雀の勉強をするのにいいかもネ。



F1レース
(任天堂●4500円)

轟くエンジン音、すばらしい加速力、すばらしいスピード、さすがF-1カーだ。このF-1カーに乗ってレースに出場する。まったく夢のようなゲームだ。



エキサイトバイク
(任天堂●5500円)

モトクロスレースが楽しめるゲーム。自分でコースを作ることのできるデザイン機能がついている。さあ、ターボ全開でぶっちぎろうぜ。



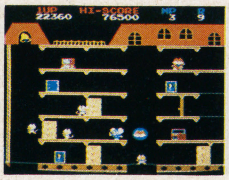
バルーンファイト
(任天堂●4500円)

おっと危ない。あやうく割られてしまうところだったぜい。さてお返しだ。ちぇっ、怪魚にのまれてしまえってんだ。逃げられちゃったぞい。



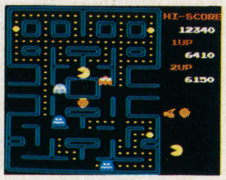
ギャラクシアン
(ナムコット●4500円)©㈱ナムコ

ナムコット第一弾。かの名作ギャラクシアンのファミコン版だ。音楽・動き、もう最高。ゲームセンターの興奮がよみがえる。シューティングゲームの傑作。



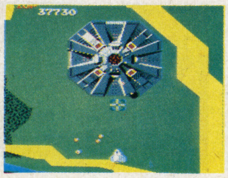
マッピー
(ナムコット●4500円)©㈱ナムコ

ナムコのマスコットのマッピーや、ニャームコたちが登場するゲームだ。このゲームの最大の特徴は、BGM。あのサウンドはもう最高だ。



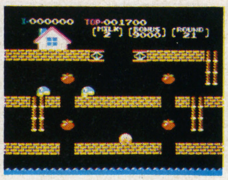
パックマン
(ナムコット●4500円)©㈱ナムコ

ナムコといえば、すぐに出てくるゲームのひとつが、このパックマンだ。パックマンといえば知らない人はいないほどの有名なゲームが、家でできるなんて最高。



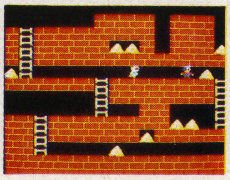
ゼビウス
(ナムコット●4900円)©㈱ナムコ

近年まれに見る大傑作のゼビウス。そのファミコン版だ。さすがナムコが作っただけあって動きは滑らか。さあ、目指せ1000万点プレイヤー。



ナッツ&ミルク
(ハドソン●4500円)

ミルク君の好物はフルーツ。フルーツを全部食べてヨーグルちゃんのところへ行こう。ライバルのナッツ君に気をつけてネ。



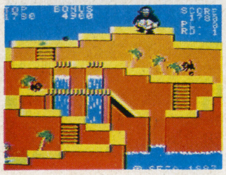
ロードランナー
(ハドソン●4500円)

あのパソコン界で有名な、そしてゲームセンターにまで登場したロードランナーのファミコン版。かなりハドソンのオリジナル色を出しているところがいい。

セガSC・SGシリーズ

SG-1000・SC-3000シリーズのソフトが一堂に! キミはどのソフトを持ってるかな? (教育ソフトは31ページ参照を)

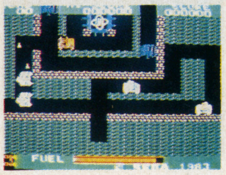




コンゴボンゴ

(セガ●3800円)

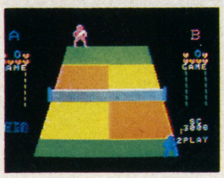
あなたはハンター。山岳地帯や沼地の障害物を突破して、いたずらゴリラをつかまえろ。やさしいようで、なかなか骨の折れるゲーム。



ボーダーライン

(セガ●3800円)

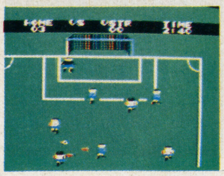
敵の攻撃を避けて、ジープで国境線の要塞を破壊するのだ。はじめはチョット難しいが、テクニックを覚えれば、もうこっちのもの。



チャンピオンテニス

(セガ●3800円)

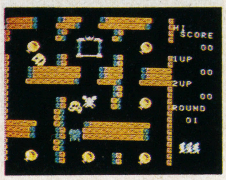
6ゲーム先取1セットマッチの本格派。ロブやネットプレイも思いどおり。鋭い運動神経と判断力、根気が要求される知的なゲーム。



チャンピオン・サッカー

(セガ●3800円)

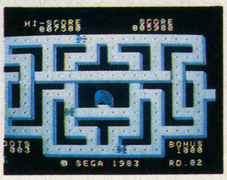
これほど、センスのいるゲームはないんじゃないか? でもやってるうちにすぐテクニックが身についちゃう。テレビで中継を見るようなリアルさに脱帽。



ポップフレーマー

(セガ●4300円)

火を吹くマウスを操作して風船を割ろう。不思議の水でパワーアップ。モンスターやドコデモガエルを、火炎放射でやっつけろ。ハラドンのシビレ光線に注意。



パッカー

(セガ●3800円)

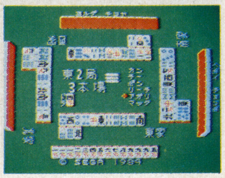
複雑怪奇に入り組んだ道路で、敵の車を避けながらドットを消そう。スペシャルドットを取ると、完全に無敵になる。操作も比較的かんたんで、つい熱中。



チャンピオン・ゴルフ

(セガ●4300円)

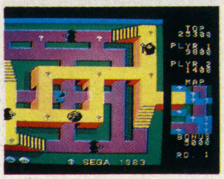
本格のホールのいやらしいコース。頭を使ってクラブの種類や打つ方向を考えよう。風向きやグリーンの傾斜が思わぬ方向へボールを。オット、OBダゼ!



ホーム麻雀

(セガ●4800円)

本格4人麻雀をひとりまたはふたりで楽しめる。レベルや打ちぐせによって対戦相手(コンピュータ)を選べるのもウレシイね。入門から実戦までこなせる。



シンドバッドミステリー

(セガ●4300円)

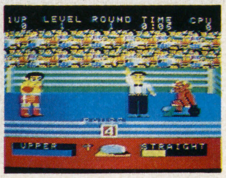
シンドバッドの宝探しゲームだ。魔女にやられないように十分注意して探そう。パターン数は3つ。鮮やかな画面が楽しめる。



チャンピオン・ベースボール

(セガ●4300円)

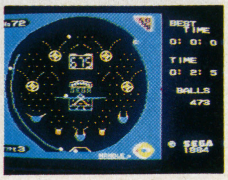
オールスターの球宴がシーズンオフでも楽しめる。ピッチングもヒッティングも自由自在。盗塁や送球、返球だって、ちょっと慣れれば思いのまま。



チャンピオン・ボクシング

(セガ●4300円)

これは、ほんとうによくできている。3種のパンチを使い分け、足を使え! それ、ガードだ。レベルを選んで、思わずエキサイト。痛快! 欲求不満解消だ!



パチンコII

(セガ●3800円)

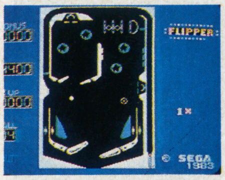
本物ソックリのパチンコ。スリーセブンやゼロ戦など、3種のうちから好きな台を選ぼう。3000発打ち止めまで何分かかるか。18歳未満の君もパチプロ。



サファリ ハンティング

(セガ●3800円)

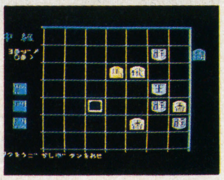
あなたはハンター。麻酔銃を撃って猛獣を眠らせたら、麻酔の醒める前にトレーラーに運ぼう。トレーラーはジャングルの外周路しか進めない。



セガ・フリッパー

(セガ●3800円)

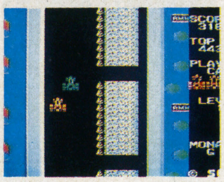
これはもう説明もいらない。いわずと知れたピンボールゲーム。ダブルフリッパーで、役もいろいろある。やさしすぎず難しすぎず、だれでも楽しめる。



芹沢八段の詰将棋

(セガ●4300円)

初級・中級・上級と全部で46問の詰将棋が出題される。正解すると、つぎの問題に進めるようになっている。3手詰から17手詰までのオーソドックスな出題。



モナコGP

(セガ●4300円)

ふつうのカーレースに加えて、JUMP機能で障害物をよけられる。道路標識が出たり、Y字路や救急車、橋がとぎれたりで、息つくヒマもないほど楽しい。



スタージャッカー

（セガ●4300円）

4機編隊のスペース・シップが、高速スクロール画面をビュンビュン飛ぶ。敵機や地上施設を爆破して母船へもどろう。敵司令船を破壊するとワープして母船へ。



ヤマト

（セガ●4300円）

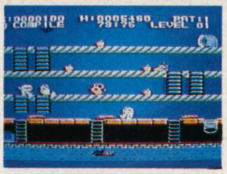
敵艦や魚雷を爆破して、星の数を増やせ！　2種の魚雷を駆使してつぎのラウンドへ進もう。壮烈な戦いの中で、ヤマトは生き残れるか？



ゴルゴ13

（セガ●4300円）©さいとう・プロ

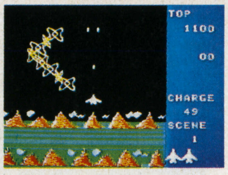
あなたはゴルゴ13。赤いスポーツカーを運転しながら、疾走する列車の窓をねらって、人質を救出するのだ。敵がいないからといって油断すると流れ弾で……。



ハッスルチューミー

（セガ●4300円）

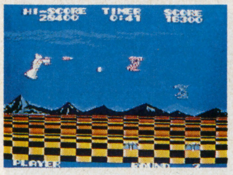
女の子でも楽しめるキャラクターで、操作もかんたんだし、画面もなかなかのもの。腹ぺコマウスを操作して、食物を食べつつ、上を下への大騒動。



エクセリオン

（セガ●4300円）©ジャレコ

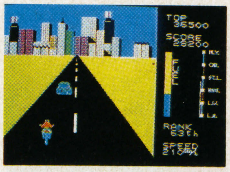
ゆれる異次元空間を飛行して流れるように向かってくる敵をやっつけろ！　連射のできるシングルビームと2発同時発射のデュアルビームを使え！



オーガス

（セガ●4300円）©毎日放送・ビッグウエスト

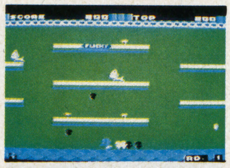
テレビで人気のアニメがゲームに。強いオーガロイドと速いフライヤーとの変身が自在。制限時間内に敵地の時空振動兵器のタイマー作動盤を破壊せよ！



ジッピーレース

（セガ●4300円）©アイレム

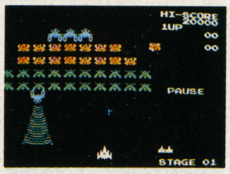
LAからNYまでバイクで横断するのだ。一般道、ハイウェイ、ラフロードを高速で走れ！　自動車なんかブッチギリで順位をどんどん上げるのだ。



フリッキー

（セガ●4300円）

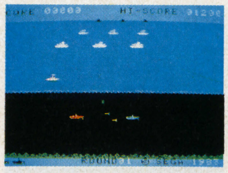
ゲームセンター版の移植。青い鳥を動かして、ネコをよけながら、ヒヨコを巣に連れてゆくのだ。なかなか難しくて、編集者Sは1面もクリアできないのである。



セガ ギャラガ

（セガ●4300円）©㈱ナムコ

流れるような敵の出現と攻撃。ギャラクシアンもしのぐスリル。スペース・シップが敵に捕まったり、ドッキングしたりで、面白さも抜群。さすがナムコ。



N―サブ

（セガ●3800円）

コバルトブルーの海を進行する戦艦。さあ、さあ、キミが指揮する潜水艦作戦は、うまく成功するだろうか。油断するな！



サファリレース

（セガ●4300円）

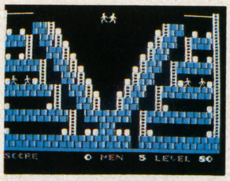
道を横切る動物をよけながら、エンジン全開でひたすら走る。とちゅう、給油しそこなうと……ホラホラ、エンコしちゃったぜ。減速と給油のタイミングに注意。



占いエンゼル キューティ

（セガ●4300円）

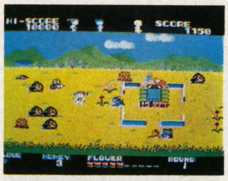
小さなエンゼルがキミの運勢と相性をメッセージしてくれる。このゲームはSG-1000シリーズのマシンにはSK-1100キーボードが必要。



ロードランナー

（セガ●4300円）©ブローダーバンド

ついに出たロードランナー。このゲームほどあちこちに移植されたものはない。画面も本家の150面から厳選した80面で、コンストラクションもついている。



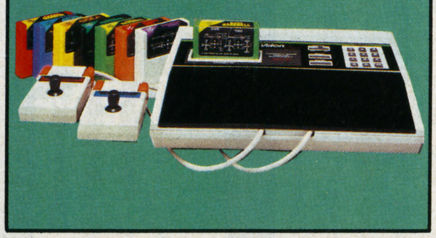
ガールズガーデン

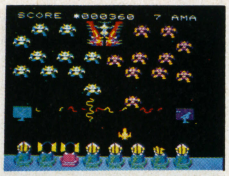
（セガ●4300円）

女の子向きのカワイらしいゲーム。満開の花を摘んで花束を彼にプレゼントしよう。熊さんがおそってきても、持っているハチミツでおとなしくなるよ。

スーパーカセットビジョン

新しく3本が加わりソフトが充実してきたスーパーカセットビジョン。今後も続々と増えそうだ。





アストロウォーズ

（エポック●2980円）

敵母船から出現するロボット軍団が防衛基地を襲撃してくるぞ！　さあ、バリヤーを張って基地を防衛し、戦闘機で反撃しよう。



バトルインギャラクシー

（エポック●2980円）

敵母船から出撃の戦闘機が、レーザービーム、スピン、ゲリラ、体当り、3機編隊と多彩な攻撃を展開してくる。2面では、母船へ4発のミサイルを命中させよう。

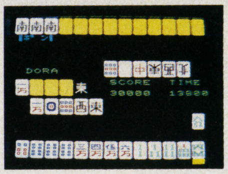
特集協力／任天堂㈱☎075・541・6111●㈱セガ・エンタープライゼス☎03・742・3171●㈱エポック社☎03・843・8811●㈱ツクダオリジナル☎03・871・3181●㈱ナムコ☎03・736・1211●㈲ハドソン☎011・821・1538
イラストレーション●嶋岡誠一郎●とよたかずひこ●宮入邦男



スーパーゴルフ

（エポック●3800円）

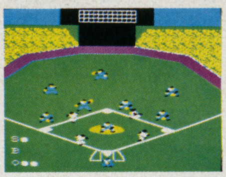
レベルは、アウト9ホールの初心者向きと、イン9ホールの上級者向きの2段階。全長5805メートル、18ホール、パー72の広大なゴルフ場でレッツ・プレイ。



スーパー麻雀

（エポック●3800円）

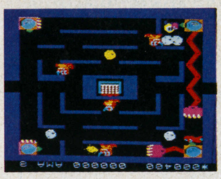
お父さんが泣いて喜ぶ本格派麻雀。役満をふくむ47種類の上り役がそろう充実ソフト。持ち時間制のタイマーゲームと時間制限なしのノーマルゲームがあるぞ。



スーパーベースボール

（エポック●3800円）

投球、打撃、捕球などの基本プレイをすべてそろえるほか、リリーフピッチャーや打撃の変化など細かい内容が盛りだくさんの凝ったベースボールが楽しめる。



パンチボーイ

（エポック●3800円）

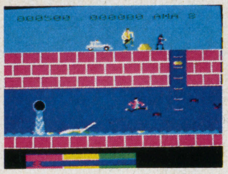
アウター迷路、インナー迷路、モンスター城と3パターンのなかに、パンチボーイ君をじゃまする怪獣がわんさかいるぞ。さあ、愛するレディーを救出せよ！



エレベータファイト

（エポック●3800円）

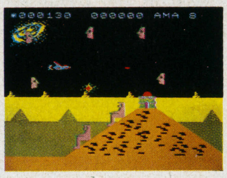
敵宇宙基地地下のコンピュータルームを破壊しようという過激なゲーム。反射神経だけでなく、アタマのほうも要求されますぞ、このゲームは。



ルパン三世

（エポック●3800円）

ルパン三世登場の大活劇、名づけて「バルセロナ洞穴脱出作戦」だ。警官や銭形警部、吸血コウモリ、人喰いワニ、大蛇などにやられないよう注意せよ。



ネビュラ

（エポック●3800円）

銀河連邦軍による「電撃・要塞惑星攻略戦」。銀河連邦の制圧をもくろむクロイツ帝国と対決し、古代都市・古代峡谷を突破し、未来都市の大魔神像を破壊せよ！



ウィリーレーサー

（エポック●3800円）

エントリー数100台のスポーツカー、トラック、ジープによる「爆走ラリー500キロ」。市街地、草原、海岸、林道を走りぬけ、めざせチェッカーフラッグ！

オセロマルチビジョン

オセロ内蔵のマシン、オセロマルチビジョンはセガのゲームカートリッジも使えるので、ソフトが豊富だ。

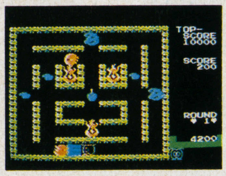




Q*バート

（ツクダ●4300円）©パーカーブラザーズ

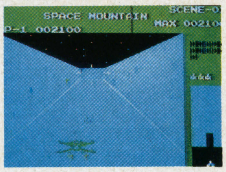
階段にとび乗って、全部の階段の色を変えちゃおう。落ちてくる玉や怪物を避けるのだ。アメリカではやっているゲーム。



ガズラー

（ツクダ●3800円）©テーカン

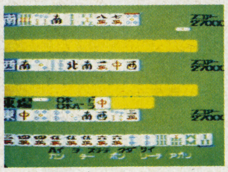
火元から増殖するモンスターと火ダネを、放水して消滅させるのだ。水は水たまりで補給できる。面を追うごとに、複雑な迷路になる。



スペースマウンテン

（ツクダ●3800円）

3D画像で向かってくる敵機を撃墜せよ。レーダーに注意して、異次元空間の敵基地のスペースマウンテンに進入しよう。動きはノロイがそれなりに楽しめる。



三人麻雀

（ツクダ●4300円）

3人プレイの麻雀ゲーム。リアルさには欠けるが、ルールや役や点数計算は実戦と同じ。ルールや点数計算を覚えるのには使えるカートリッジ。



チャレンジダービー

（ツクダ●4300円）

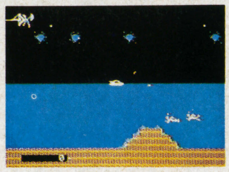
最高8人が、自分の名前を登録して、買いたい馬券を思う存分買える。元手は10万円で、6日間の全レースと3大タイトルをシミュレート。



岡本綾子のマッチプレーゴルフ

（ツクダ●4980円）

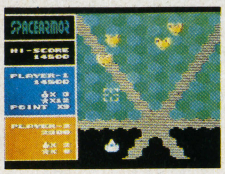
リアルな画像のゴルフコースで、岡本綾子と対戦。ハンデを考慮してくれるので、思わぬ逆転が期待できる、本格的プレイの楽しめるゴルフゲーム。



007ジェイムズボンド

（ツクダ●4300円）©パーカーブラザーズ

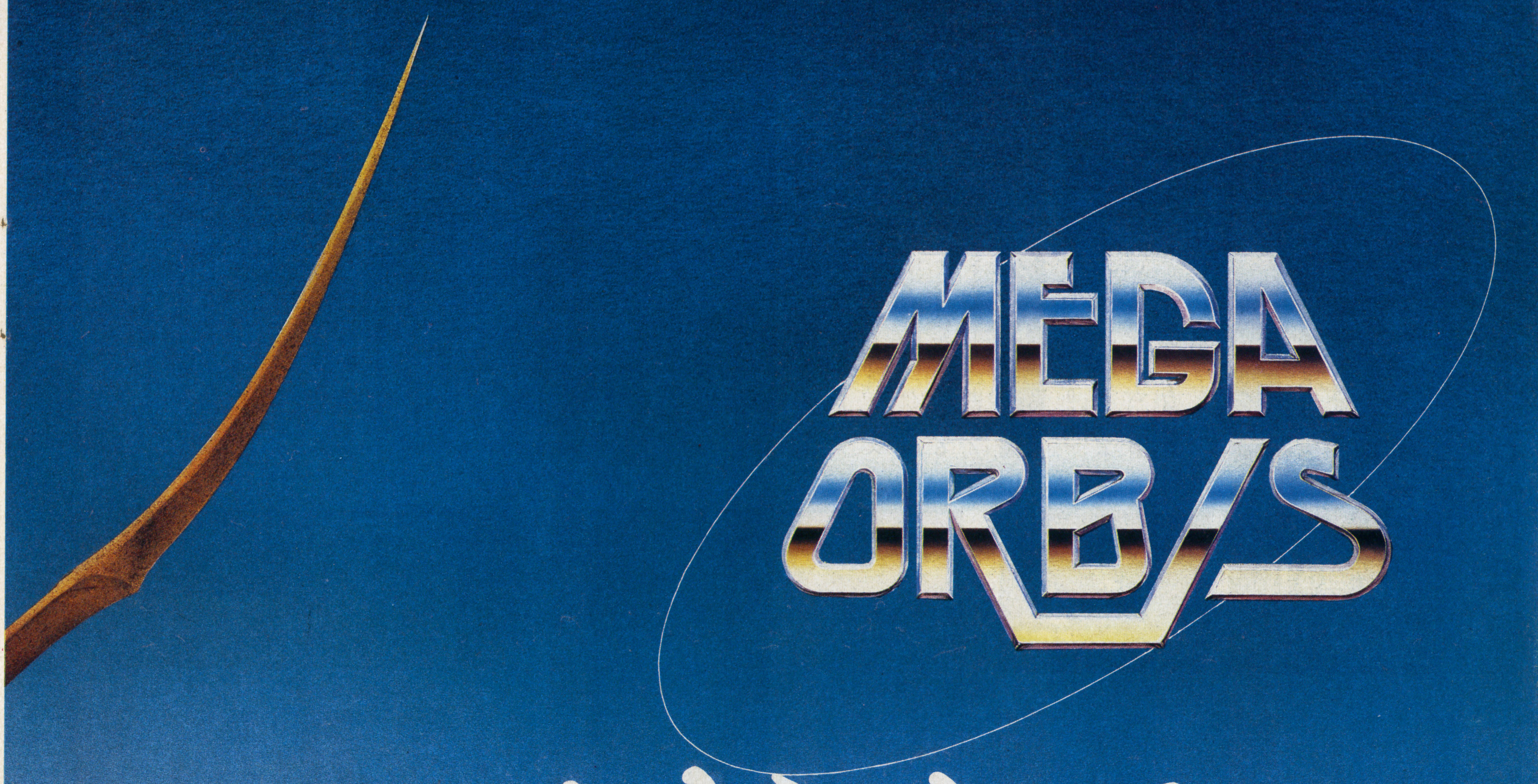
映画「ダイヤモンドは永遠に」をゲーム上に再現。敵の攻撃を避けつつ、石油基地を破壊しに行く、というアクションゲーム。



スペースアーマー

（ツクダ●4300円）

雰囲気はあのゼビウスに近い。セガやツクダのコンピュータでもあの興奮が味わえるのだ。地上と空中のターゲットを破壊しつつ、幻のブリックを探せ。



メガ・オービス

無限の空間にさまざまな生命がいきづくメガ・オービス。その空間の多くは、科学種族に支配されている。

しかし、そのなかには科学では説明のできない特殊な種族も数多く存在するという。トラディオンはそのなかのひとつであり、数々の魔法をあやつるといわれ、その支配する星域は、ルベースのそれに匹敵するともいわれている。

この星域は、銀河のコアに近いにもかかわらず、惑星の数はあまり多くない。これは、この星域に発生する宇宙震のためで、宇宙震はファイヤードラゴンによってひきおこされるという。事実、この星域ではファイヤードラゴンがよく目撃され、科学種族のあいだでは、トラディオンの魔力はドラゴンによるものと信じられている。

そのためか、トラディオンに伝わる神話には、たびたびファイヤードラゴンが登場する。



ILLUST. MASAZUMI ASAI

メガ・オービス内の知的種族は多種多様で、必ずしも手足が2本ずつとは限らない。手足が数十本ずつあるものから、肉体すらないものまであらゆる形態が存在するという報告もあり、その全貌は今もって謎とされている。今回は我々と異なり、手足の数が2本ずつではない知的種族をいくつか紹介してみよう。もちろん、これだけがすべてではないことは、いうまでもない。

ヴォルヴィ



彼らは数ある知的種族のなかでもめずらしい、水中でしか生きられない特殊な種族である。どのような進化過程をたどったかはまったくの謎で、彼ら自身にも不明なようである。彼らの文明を発展させていった原動力は陸地へのあこがれであり、早くから陸上で長時間活動するための科学を発展させていたため、一度宇宙空間へ進出すると飛躍的な進歩をとげ、劣悪な環境での植民地づくりに関して、彼らの右にでるものはいない。彼らの版図内のどの惑星にも必ず植民地があり、普通では考えられないような場所でも快適な生活を送っている。植民地建築会社という悪口もある。

パラターボ



外見の異様さとは正反対の平和的知的種族である。菜食主義の彼らは、生物（植物も生き物だと知ったときの衝撃はすさまじく、生き物だということを千年近くも否定し続けたほどである）を殺さない。彼らが自分たちの惑星を離れ植民惑星を求めたのも、侵略が目的ではないゆいいつの生きがいである哲学的冥想をひとり静かにするのに、人口過剰を緩和するためだった。相互不干渉が彼らの外交姿勢であり、惑星の郊外の静かな土地で庵を結んでいるところを見かけることがあるが、宇宙の表舞台にでてくることはない。メガ・オービスでは、仙人の代名詞になっている。

レビタウス



同じ6肢種族でもパラターボと異なり、彼らは好戦的な種族である。それは、彼らの惑星の気候がたいへんきびしいのが原因だといわれている。この好戦性は、恒星間航行時代を迎えると版図を大幅に拡大させる助けとなったが、帝国と衝突するに及んで逆目にでた。むやみに攻撃する彼らは徹底的に叩かれ、版図が半分に減ってしまった。帝国がグロリアとの全面戦争に踏み切れないのも、レビタウスとの国境があるからかもしれない。帝国がその存在を恐れるほど好戦的で死をも恐れぬ彼らは、メガ・オービス中では狂戦士として知られている。

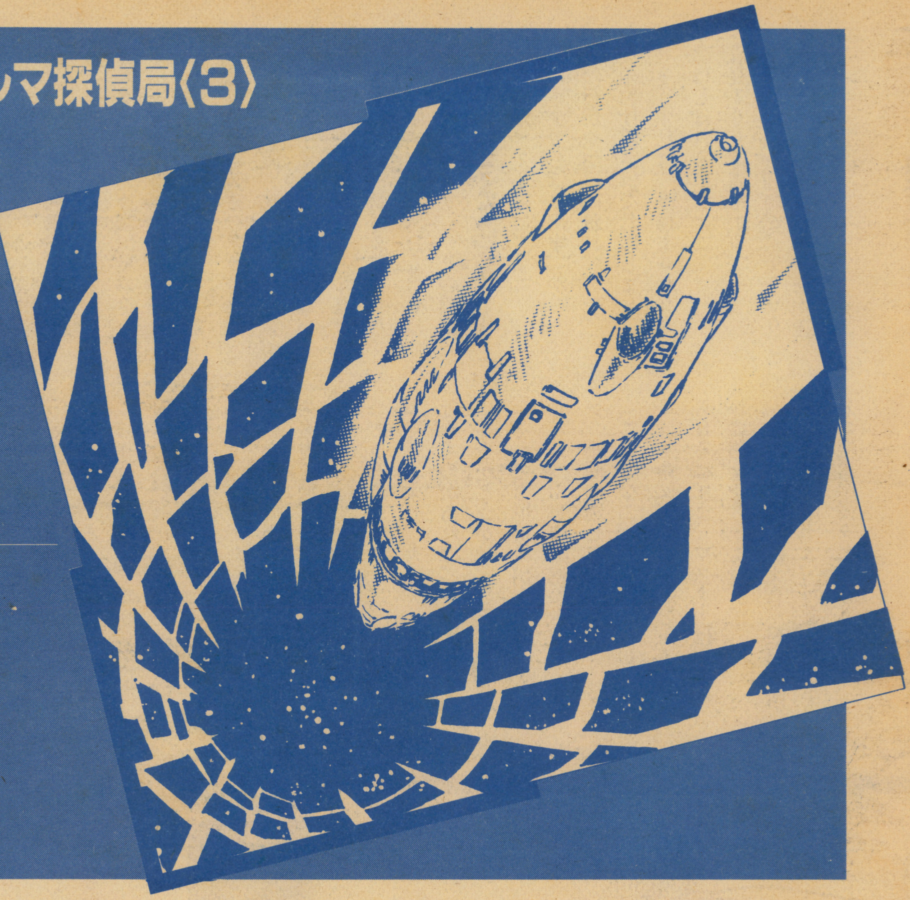
MEGA ORBIS

プリンス・コルマ探偵局〈3〉

消えた娘を求めて今——

初仕事は直径1000光年の闇の中に

作／地縁土



コルマのもとに、運輸ギルドの長から初仕事が舞い込んだ。この果てしない宇宙の中からひとり娘を探し出せという——今、5人(?)は活動を開始した……。

退屈

「駄目だ、効果なし」

コルマはドカリと安楽椅子に腰をおろした。

「今度は、何をやってみたのですか」

前回は花束を贈って頭にたくさんの花を咲かせて帰ってきた。今日は顔をコーヒーで洗ってきたらしい。

「気をひくには身の上話が一番だってから、悲しい幼少のころの話をしてやったんだが、鼻で笑われちまったぜよ」

「誰かイイ人がいるのじゃないですか?」

「たぶんな。よくカロッティ通信しているからな」

「そいつの身元をつかんで、殺ってしまいますか?」

「そんなことになったら俺も殺られちまう。俺から逃げないのは、その誰かさんがエレガンスにいるからなのさ」

「そいつをウドン粉病にしてしまうってのはどうですか?」

「それでも同じことさ。生きていたいなんて思わないだろうからな。まっ、彼女に殺られりゃ本望よ」

「大将、俺が媚薬でもかましましょうか?」

「ツモールがそっちの方面に疎いってのは、先刻承知よ」

使い魔は、まんまるの腹を上にして、テーブルの上に仰向けに寝転がっていた。

「お前、太ったなあ」

「象さんと体重くらべするんだとさ」

「そりゃあ、何にもすることがなきゃ太りますぜ。ゼナスの兄貴は太りませんねぇ」

「訓練怠りないからな」

「しかし、退屈だ……」

あくびで大きく開けた彼の口の中に、久しぶりの仕事が飛び込んできた。

依頼

「ナニィ? 娘の行方を捜して欲しいって? ギルダー空域の広さは知ってるだろう。砂丘の中のダイヤの破片を捜し出すようなもんだぜよ」

運輸ギルドの長の一人娘はたいしたお転婆で、ひとりで大型の個人用ヨットに乗って家を飛び出したまま、もう半年も連絡してきていない。八方手を尽くしたが何の手掛かりもなく、遭難した可能性が大きいらしい。最後の望み、ワラをもつかむ気持ちで、探偵ギルドを訪ねてきたというわけだった。

「そこを何とか……」

「コルマ、引き受けましょうよ」

いつも野郎とか畜生だとかルベ・公としかいわれたことのない彼は、一瞬我を忘れてしまい、しばらく口もきけなかった。

依頼を引き受けてもらった運輸ギルドの長は、高額の契約書に盲サインをして、大喜びで帰っていった。

「ハニー、どうやって捜すんだい」



天にも昇る心地の微笑を浮べて、コルマはストローに話しかけた。

「とっくり聞きなよ、ルベ公」

アターッとゼナスは顔面を覆った。

「ギルダー空域の標識恒星のデータは、一般に公開されていない。情報ギルドがすべてを握っていて、金を払うと航宙装置のブラックボックスへ引き渡されるだけだから、恒久的に入手することはできない。つまり、どこかへ行こうとすれば、必ず1回ごとに情報ギルドに対して金を支払って手に入れなければならないわけ。だから、その娘がどこかへ行ったのなら、必ず情報ギルドが知っているはずよ」

「例のネタでしぼり出す、か」

「ものわかりがいいわね、坊や。今夜のお仕置きはなしにしましょう。そうすれば、直径1000光年にはしぼれるはずよ」

「直径1000光年――」

ゼナスは天を仰いだ。1000光年を飛び回るのは彼の役目だった。

「その娘が遭難したとして、自殺する気でなければ馬鹿でないかぎり、どこかの恒星系へたどりつこうとするはずよ。万が一にも、助かる可能性があるもの」

「ほうほう、直径1000光年に何個の恒星系があるか、計算尺で教えてくれないか?」

「ちょっと褒めたら、すぐこれだ。ものわかりの悪い野郎だね。ガニの魔力を使えば、直径数十光年にしぼれるはずよ」

「できるのか?」

「できますぜ、大将。その娘の身近なものがあれば、数十光年以内にいるかどうかは、わかりますぜ」

「それでも恒星系が十数個――、しらみつぶしに調べたら、ダーリン、婚期を逃しちまうぜ」

「ご親切なこと。たしか、トゥールは生命反応探査装置を組み立てられるはずよ。ロスターは、それが専門だから」

「よくやった当直士官。君は2階級特進だ。ゼナス、可愛い蝸牛号の発進準備をしろ。トゥール、生命反応探査装置を組み立てろ。ガニ、必要なものを取って来い。マイ・スイート、楽しいことしようぜ」

エレガンス以外は、指示にしたがった。



出発

可愛い蝸牛号は、コルマが帝王からせしめてきた個人用超豪華ヨットで、本船は現在惑星軌道上を周回しているが、シャトルは格納庫内にあって、ゼナスによって整備されていた。

「ねぇ、ゼナス。私をヘーベへ連れていってくれない? 悪いようにはしないつもりよ。その足で別のところへ逃げれば大丈夫よ」

真夜中、こっそりと格納庫に入りこんだストローは、ゼナスに話しかけた。

「ストロー、君のことは好きだし、気持ちもわかるつもりだが、そいつはどんなものだろう」

彼は仕事の手を休めて、サーペンなりの笑顔を見せた。

「プリンスを裏切る気にはなれないんだ。彼は唯一私を気にかけてくれる人だし、君たちのような素晴らしい家族をつくってくれた。私は故郷に帰れない身の上だし、帰ったとしても、元の家族はすでに他人以外の何者でもない。私にはここしか故郷はなく、君たちしか家族はいないのだ」

「このギルドで、あいつのことを本当に思ってるのは、あなただけなのね」

「すまない、ストロー」

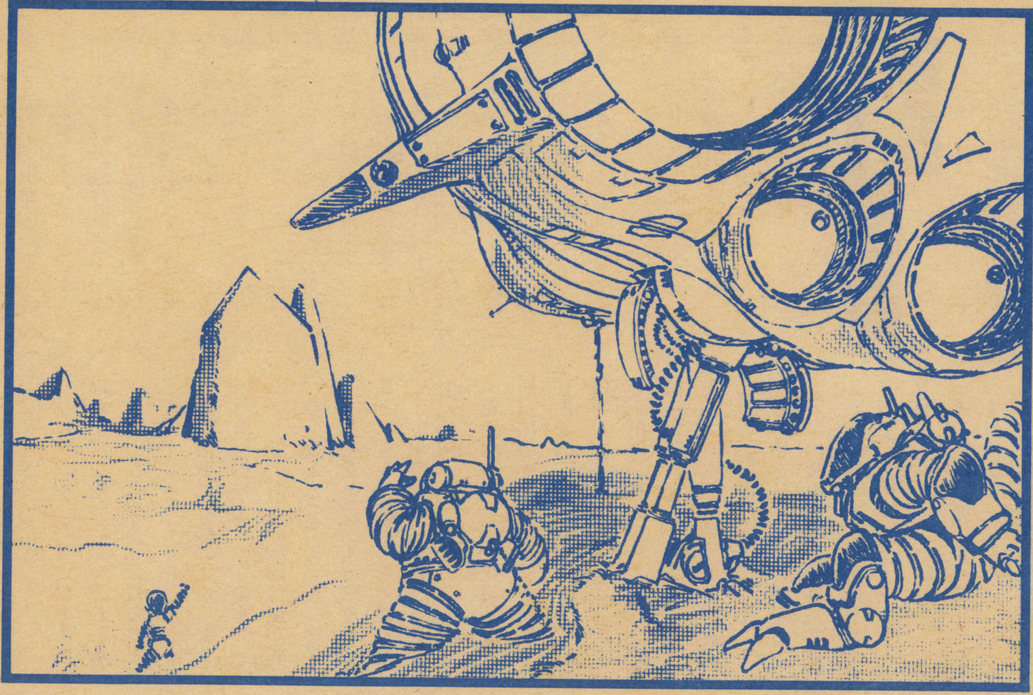
工具を取り上げながら、ポツリとつぶやいた。

「無理な注文だとは思うが、プリンスにあまり冷たくしないで欲しい。彼は本当に、君にぞっこんな

んだ」
「わかったわ。私もいつか、あなたのような気持ちになるときが来るかもしれないものね」
サーペンの頬にキッスすると、彼女は自分の部屋へ帰っていった。不思議な面持ちで顔面をさすっていた彼も、やがてシャトルの整備を再開した。

コルマは情報ギルドから、娘の最終目的地点の情報をゆすりとってきた。ガニは娘の髪の毛を手に入れてきた。トゥールは装置を組み立て終わった。航宙船の整備も完了し、一同は探偵ギルド本星・マイクロフトⅣを出発した。

1週間で数千光年、もう1週間で数十光年、そのうえ1週間でひとつの恒星系にしぼり、そこへ突入した。



恒星

恒星系には惑星が3つしかなかったが、異常とも思えるほどの数の彗星が飛びかっていた。唯一生命反応を示す第2惑星に到着するまでに、ゼナスは荷電粒子砲を3回もブッ放さなくてはならなかった。

第2惑星には瀕死に近い微弱なものだが、たしかに人間型の反応があった。それもうなづけるほど惑星は苛酷な環境であった。星全体が砂漠でできていて、そのうえ砂のほとんどが炭素の結晶、つまりダイヤモンドの砂であった。

「こんな惑星を見て喜ぶのは、宝石の細工師くらいのもんだな。本当にこんなところで人が生きてい

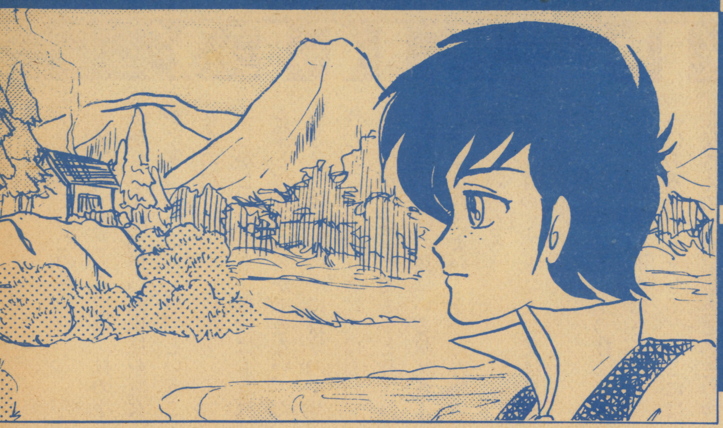


られるのか？」
「確カニ人間型ノ生命反応ガアル」
「金属反応を調べようにも、そこらじゅうに砂鉄が飛び散っていますので確かなことはいえませんが、1ヵ所、金属の集中している箇所があります」
「娘さんの乗っていたヨットは着陸用にできていないから、それはきっとシャトルよ。だけど、本船はどこへ行ったのかしら……？」
「きっと、あの彗星雨にでも、ブチ当たったんだろうよ。ゼナス、エネルギー反応の方はどうだ？」
「微弱ですが、金属反応集中部から反応があります。ですが、この惑星にはよく彗星が落ちるようですから、確かなことは何ともいえません」
「着陸してみにゃならんな」
「あの磨き粉の山へですか？」
「誰がいった降下するってのよ」
「ゼナスを除く全員さ」

惑星

サーペン人は直射日光の強烈な場所では生きていけない。それにゼナスは航宙船を操船できる唯一のメンバーであるため、惑星軌道上の本船上に残ることになった。
「パワード・スーツを着ていれば、40時間くらいは大丈夫だと思いますよ」
「本船を無人で軌道に乗っけておいたら、いつなんどき彗星に打ち落とされるかわからねぇぜよ。俺たちが下へ降りている間、両方の目ン玉をひんむいているんだぞ！」
「アイ・アイ・チーフ」
コルマの本心がどこにあるのかはわからなかったが、彼の言葉にゼナスもひとり本船に残ることにした。
着陸地点は晴れていた。ゼナスの気象解析によれば、確率90パーセントで、あと30時間は嵐が襲来しないことになっていた。惑星上で嵐に出会えば、もう2度と会うことはない。跡形もなく擦り切れてしまうのだから。見たときは消えるとき、なのだ。
着陸用シャトル・貝殻号は、それ自体でギルダー星域を横断する性能を有していたが、惑星上への降下・離陸に水面を必要とした。水と砂では似たようなものと、無理矢理着陸したが、実際やってみるとたいした差だった。摩擦による発熱のすさまじさもさることながら、粉ダイヤ上での滑走は、シャトルの装甲を著しく磨滅させた。
「計算ニヨルト、離陸時ノ摩擦ニヨッテ、装甲ノ90パーセントハ失ワレル」
「飛び上がったら、再降下は無理ってわけか」
「そうとわかれば、さっそく表へ出て、娘さんを捜さなくっちゃ」
表は見わたす限り砂また砂。強烈な日差しに加えて、炭素の結晶の反射する光はすさまじいが、一行の姿は朝日に輝く海原を見つめる恋人たちよりも美しかった。気温は50度を越え、頬をつたう汗も顎に達する前に干上がってしまうほどだった。
「データヌ総合スルト、目標ハ地表下ニアルト推定サレル」
地表を見るかぎり、なにも総合しなくても、シャトルが砂の下に埋まっていて、捜す相手が、シャトルに設置された冷凍睡眠装置の中で安らかに眠っていることくらいはわかりそうなものだった。
「シャベルは持って来たんでしょうね？」
「砂の下に沈んでるとは思いもよらなかったんでね。第一、4～5メートル掘ったら磨り減っちまうぜよ」
「じゃあ、どうやってシャトルを掘り出すのよ？　私はイヤよ。手が荒れるもの」
「トゥールに掘らせてみたところで同じだろうな。ではどうするか」
コルマの視線は、ツモール人の上にとまった。
「ガニ、砂をどけてくんな」
「俺が？　大将たちがクーラーのきいた船内で涼んでいる間に一人で日向にいるんですかァ？」
「トゥールをつけてやるよ」
「オーバーヒートノ可能性有リ。危険」
「というわけで、ひとりで頑張りな。終わったら知らせろよ」
(次号へつづく)





風の杖の物語

トラディオン。その星域に住む人々は、さまざまな魔法をあやつるという。これは、トラディオンの辺境の小さな惑星に住む少年が、〝失われた杖〟を求めて出た旅の物語である。

プロローグ

トラディオンの辺境にある恒星ファランスク。この恒星は、グロリアやギルドとは別方向に位置し、科学の影響がほとんどない。そして、このファランスクの第3惑星では、恒星間飛行をまったく行わないので、他のトラディオンとの接触もほとんどなかった。したがって一度失われた魔法を取りもどすことは、非常に困難なのだった。

そんな星で昔、魔力を支配する9本の杖のなかの1本、移動に関する魔法を司る杖「風の杖」が失われてしまった。そのとき以来人人はしだいに風の魔法を忘れ、他の星との交流もとだえるようになった。

〝失われた杖は、ファイヤードラゴンの子孫が持っている〟

〝杖は黒の森に住む魔女のもとにある〟

〝風の杖は、他の星の者が盗んでいった〟

など、いろいろなうわさが流れるなか、人々は杖を求めて旅に出た。しかし、手がかりさえみつけることもできず時は流れた。

物語は、この星の小さな漁村に住むひとりの少年〝アーニー〟が風の杖を探しに出た旅の道のりを描く。

真実を知るとき

「父さんはどうしているだろう。1ヵ月前に手紙がきて以来だもんな。漁から帰ったかな?」

15歳の誕生日を1週間後にひかえ、家にもどることを許されたアーニーは、そんなことを考えながら家路を急いだ。

10歳のときから、他のすべての子供と同じように完全に外界から隔離された寄宿制の学校で、かつては9人いたといわれるが、今は8人になってしまった長たちから、数々の魔法を教わってきたのだ。

そして、15歳になろうとする今、初めて家に帰ることを許された。

この星では、15歳になるということは、大人になることであり、魔法使いになれるかどうかが決定される年齢(とし)でもあるのだ。しかし、そんなことよりいまは、父に会えることがうれしかった。アーニーには、漁師である父のほかに家族がいない。母親は学校にはいるまえに死に、たったひとりの妹は生まれてまもなく死んだという。そんなアーニーにとって、ほかの漁師と違い、たったひとりで遠い海へ漁に行く父は、唯一の肉親なのだ。

アーニーは、ウキウキした気分で村へ向かう道を歩いていた。すると、自分の村の方からものすごいスピードで駆けてくる馬が見えた。乗っているのは彼の叔父さんだった。そして叔父さんは、アーニーを見つけると大声で叫んだ。

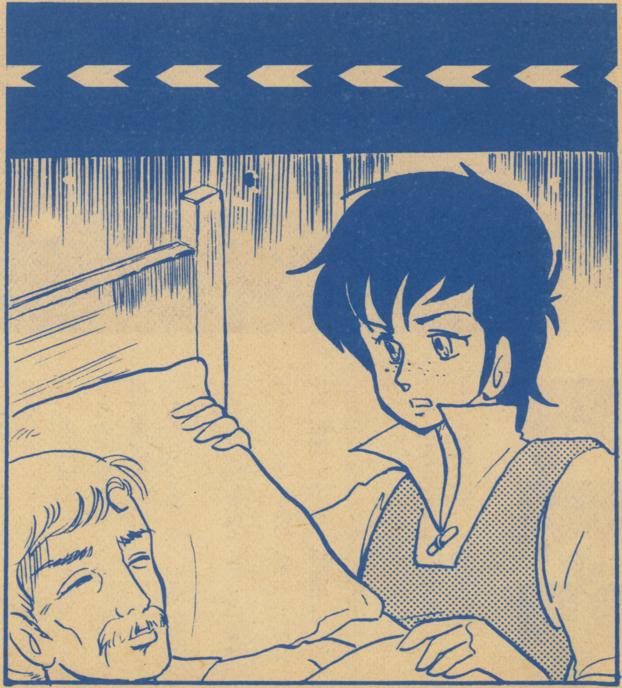
「アーニー、アーニー早く家へ帰れ、おまえの父さんが!!」

アーニーが村へ急ぐ馬の上で聞いた話によると、

昨日、海がひどく荒れていた。漁に出ていた彼の父の船が難破し、海岸に流れついたのだ。父は、船に乗ってはいたが、恐らく助からないであろうと医者に言われた。そして、父がしきりに息子の名前を呼ぶので、馬をとばしてむかえにきた。

と、いうことだった。

家の中は静かだった。父の枕元には習慣としてファブリスがいた。この星ではファブリスが死にいく者のそばにいると、その者の魂は安らかに黄泉の国へ行けると信じられていた。ファブリスはアーニーが帰ってきたことを父の耳元でささやいた。父はもうほとんどしゃべることができなかった。しかし、ファブリスはそのすぐれた聴覚で父の最期の言葉を聞きとった。そして、アーニーは父の枕元に行き、ファブリスの口から父の遺言を聞いた。



父の遺言

アーニーの父は、じつは今はいないとされている風の長の一族だった。今でも一族の者は、各地で代々風の杖を探している。アーニーの父は遠い海に出ながら手がか

りを求めていたのだ。

父の調べたところでは、杖の手がかりを大陸の黒い森に住む魔女がにぎっているらしい、ということなのだ。

しかし、嵐にあい自分はもう杖を探しに行くことができない。だから息子のアーニーに自分のやり残したことをやりとげてほしい。

杖さがしは、とてもひとりでは無理だから西の島にいる叔父さんをたずねればよい。きっと力強い味方がいるだろう。

そう言ってアーニーの父は息をひきとった。

西の島は、アーニーの住んでいる東の島と嵐の海をはさんだところにある島だ。そして、そこには叔父さんのほかにいとこのミウ少年が住んでいるはずであった。

旅立ち

次の日、アーニーの父の葬儀が行われ、長たちを代表して火の長がやってきた。アーニーが風の杖を求めて旅立つことを告げると、長は小さなビンに入った薬をくれた。

「この薬は、物事の正しい姿を見ることができるのじゃ。ただし、3粒しかない。使うときをよく考えなくてはいかんぞ」

この火の長の言葉を胸に、アーニーは旅に出るのだった。

東と西の島は同じような形をしており住人同士も仲がよかったので、昔は盛んに行き来が行われていた。しかし、風の杖が失われて以来海が荒れ、今では月に2度定期船が出るだけになってしまった。

幸い、アーニーが旅立つ日は、定期船の出る日だった。ところが、定期船はすでに定員いっぱいだった。しかし、船長が父の友人だったのでアーニーは必死に頼み、助手として特別に乗りこませてもらうことができた。

出航してからしばらくは天気もおだやかで、アーニーは初めての船旅にもかかわらず安心しきっていた。

嵐

それは、ちょうど旅も半分くらいまで来たところだった。突然空が黒雲におおわれ、船は風と波に激しくもまれた。嵐の海が本性をむきだしたのだ。アーニーは、船長の命令でボートを出すため甲板に出た。

アーニーは、注意深く作業を続けた。ところが、ボートをつないでいるロープをほどくと同時に、アーニーは大波にさらわれた。

アーニーは、無意識のうちにボートのロープをしっかりにぎっていた。幸運にもボートは転覆しなかった。アーニーは、やっとの思いでボートにはいあがり、あたりを見まわした。しかし、すでに定期船の姿はどこにもなかった。

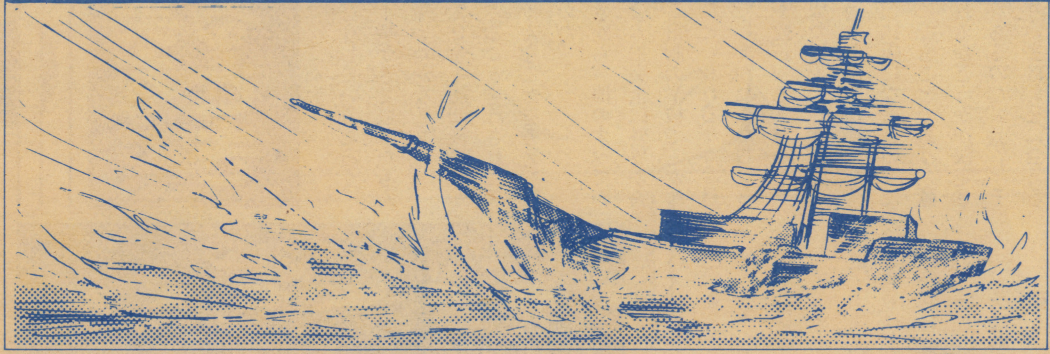
嵐もおさまり、ボートは波間をただよっていた。すると、

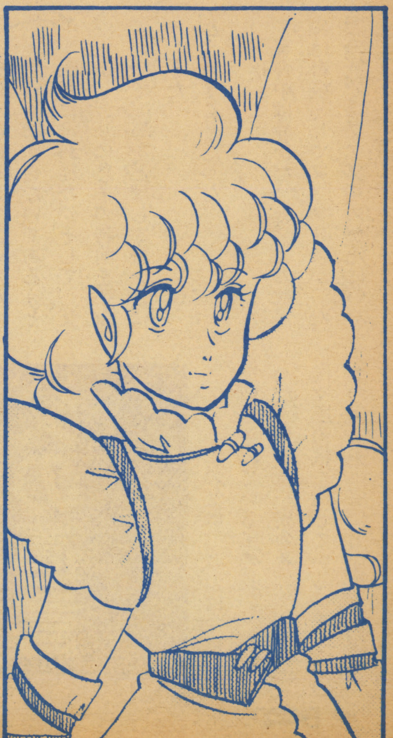
「なにしてるの、早く西の島へ行きましょうよ！」

という声が聞こえた。おどろいてふりかえると、そこにいたのは、父の枕元にいたファブリスだった。

「そんなこと言ったってオールもないし、食事していないから腹ペコだよ」

「なに言ってんのよ。食事なんかしなくたって西の島は1日もあれば着くのよ！ がんばって」





「エッ、ボクはそんなに流されてきたのかい？ でもくもっているからどっちが西かわからないよ」

「こっちよ。こっちが西だわ。私には西の島が見えるもの」

浮いている木ぎれをオールがわりに、アーニーとファブリスは西の島へ向かってボートを進めた。

「あら？ 東から風が来たわ。また嵐になるかもしれないわ」

それからまもなく、波が高くなり、風が強くなってきた。ファブリスの予感が当たってしまった。再び嵐が来たのだ。

「ちきしょー、やっと島が見えてきたのに！」

と、叫びながらアーニーは必死でボートにしがみついた。しかし、次の瞬間アーニーは海中にいた。

「あのファブリスは大丈夫だろうか」

そんなことを考えながらアーニーの意識は遠のいていった。

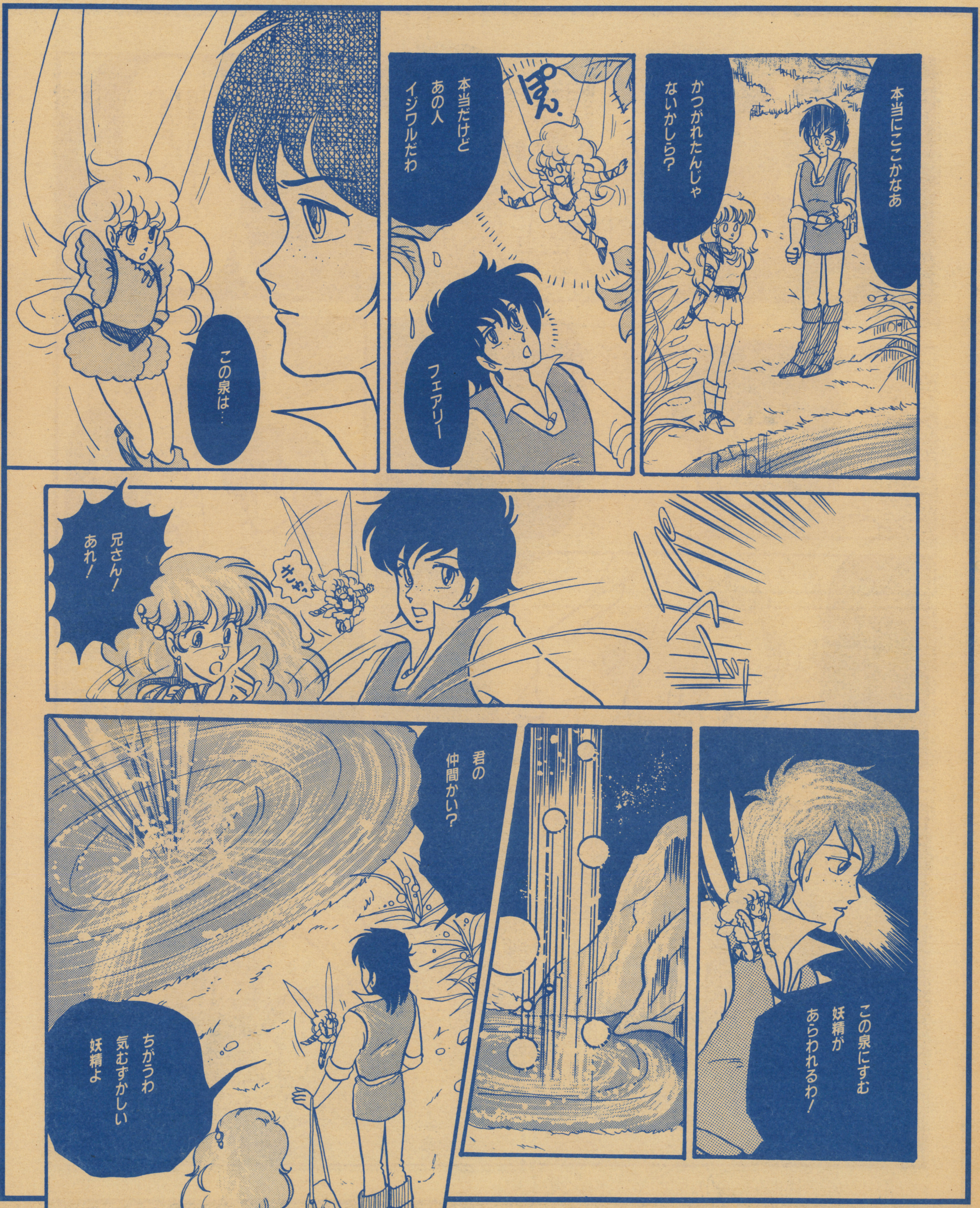
風の杖 STAFF OF WIND

大月ちずる




お前たちは兄妹だ…
ふたりとも風の長の一族の末えいにあたる
"黒の森"はずっと南の大陸にあるんじゃ
魔女の城は一番高い山の頂にある
ふたりで行かねばならん……
たどりつく術はまじないの婆なら知っているかも……
ミウを連れていくがいい
子供の頃から男に負けぬよう育てた
なぜ?
いとこの男の子だと思っていたよ
この日のためよ
兄さん……

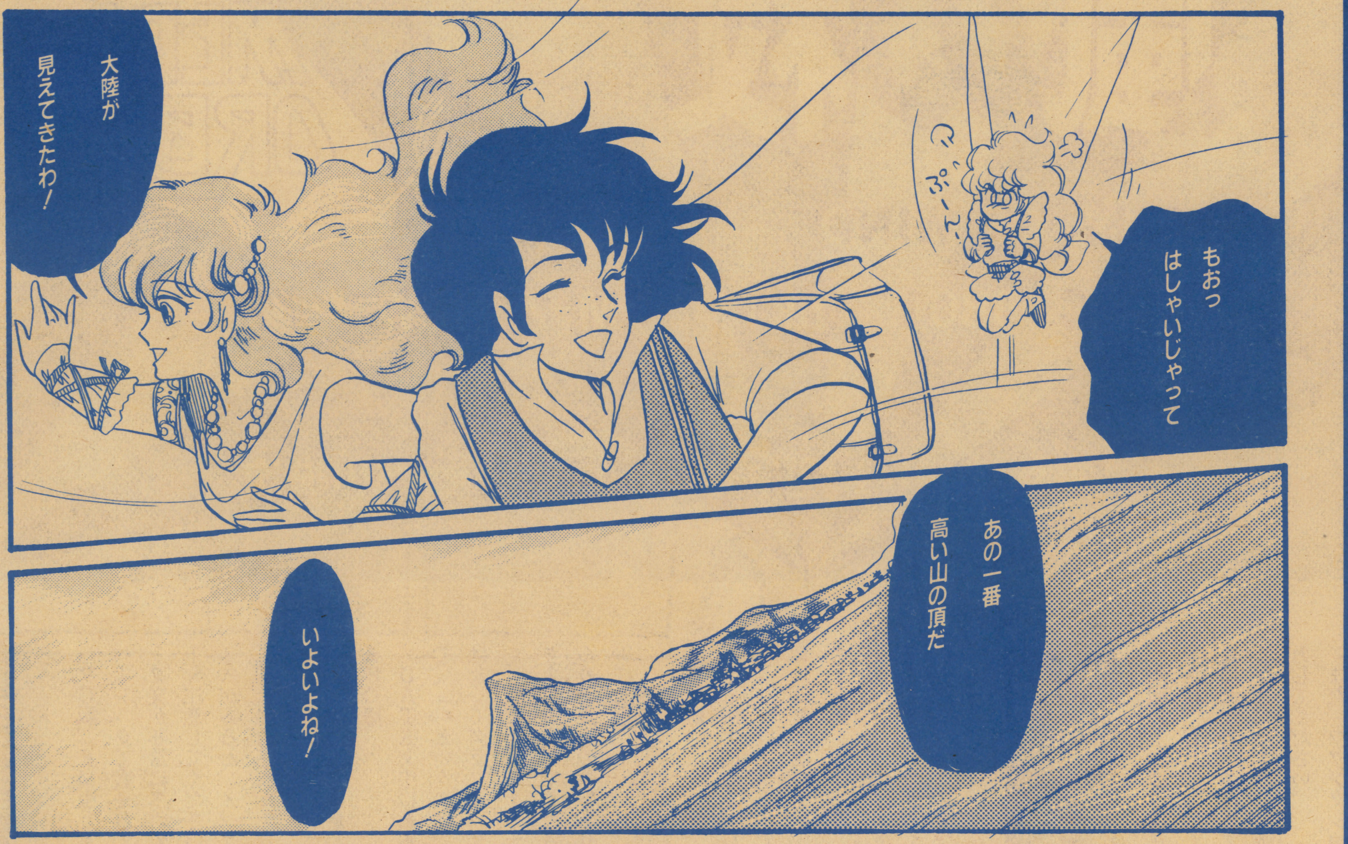

"黒の森"へ行きたいじゃと?
ぼくたちは"黒の森"の魔女から風の杖のありかをきかなくちゃならないんです
大陸にわたる方法……
あるにはあるが教えたものかねえ……
この森の深部にある
"黄金の泉"へお行き……
運がなければ二度とはもどれぬ
運があれば導かれるじゃろうて


本当にここかなあ
かつがれたんじゃないかしら?
ぽん
本当だけどあの人イジワルだわ
フェアリー
この泉は…
兄さん!あれ!
この泉にすむ妖精があらわれるわ!
君の仲間かい?
ちがうわ気むずかしい妖精よ


彼女の衣の金の粉をふりかけてもらえば空をとんで大陸へ渡れるわ
でも彼女の気に入る名で呼ばないと二度とあらわれてくれないわ
兄さん風の長の一族に伝わる「黄金の風」の詩では……？
――やってみる！
風の神聖において…残されざる道をおしえよ記されざる術をおしえよ光り輝けるエイラ……！
エイラ――金色の風よ！
旅の方
私に何の御用かしら？
笑ったわ！
ボクらの望みをかなえてください！空を飛んで行きたいのです



サラ
と…飛べたあ!
ありがとう! エイラ
ねえアーニー ミウ……
気をつけてね
〝黒の森〟の魔女は 強い魔力を もっているのよ
大丈夫さ! この薬をつかえば 魔法をかけられたものの 真実の姿が見られるんだ



風の杖伝説

まだこの世界が混沌の闇におおわれていた頃、1匹の巨大な火喰竜が天と地を細かに打ちくだいた。このために、人々は遠く光と闇と時をへだてて生きていかねばならなくなった。

そして、その火喰竜が闇のかなたへと去った後、9匹の竜が現れ、9人の魔法使いとなって人々の間へ降り立った。彼らは各々1本の杖を持ち、その杖によって魔力を支配した。ある者は火を司り、またある者は水を司った。風の司は思うままに風を操り、風に乗って空を飛ぶことさえできたという。

9人の魔法使いは人々にその術を教え、自らの魔力を分けあたえた。その力によって人々は混沌とした闇の世界を脱け出し、光の世界をつくりはじめた。

ここに闇の時代は終わりを告げ、かわって光の時代が訪れた。かくして魔法は、その力を支配する杖とともにトラディオンの民の間に受けつがれた。

だが、いつのことか、9本の杖のうちの1本――風の杖が失われてしまった。人々は次第に魔法の力を忘れ、世界に再び闇の影がさしはじめた。

風の司の力を受け継ぐ者たちは、ひとつの誓いを胸に世界の果てへと旅立っていった。"失われし風の杖を取り戻せ。そして再びこの世界を光で満たせ"この誓いは彼らの子へ、さらにその子へと受け継がれていった。

"そもそも始まりのこと"より

風の杖

STAFF OF WIND

PC-8801／mkII　FM-7／NEW7／77

河津秋敏・山野辺行俊・加藤吉和・濁川誠次

MEGA ORBIS

入力方法

PC版、FM版ともに、すべてベーシックで書かれています。データ文が非常に多いので入力には十分注意してください。データにミスがあると、メッセージや絵が正常に出力されなくなってしまいます。

特に次の点に注意してください。

★PC版

DATA文中にあるカナのなかで〝＝〟というのは、イコールではなくてグラフィックシンボルです。GRPHキーとテンキーの＋キーで入力してください。もちろんカタカナのニもありますから、御注意を。

★FM版

PC版と同じく、DATA文中の〝＝〟はイコールではなく、GRPHキーとロ、〝╞〟はGRPHキーとテンキーの7、〝╪〟はGRPHキーとテンキーの8で入力してください。カナの〝キ〟ではありません。

ゲーム方法

画面の上部には現在の場所が表示され、右上には行くことができる場所が表示されます。移動するときは、行きたい場所の番号を入力してください。

また、ファンクションキーの1から5までには、画面の右に表示されている言葉がセットされています。その他は、特別な指示がないかぎりカタカナで、動詞↲、名詞↲の順で入力してください。

```
10 CLEAR,,1024:SCREEN 0,3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,0:GOSUB 1620:VIEW(
0,0)-(639,199):CLS 2:DIM V$(10),MZ(4,3,3),ST$(10),SN$(10),DR$(4),N$(10),SC(10,4)
,T$(24),M(10,5),O(10,5),MN$(4):GOSUB 1700
20 S=1
30 SCREEN 0,0:VIEW(0,10)-(319,109):WIDTH 80,20:CONSOLE 11,9:COLOR 6:LOCATE 50,1:
PRINT"F1:ﾐﾙ":PRINT TAB(50);"F2:ﾊﾅｽ":PRINT TAB(50);:PRINT"F3:ﾜﾀｽ":PRINT TAB(50);"
F4:ﾂｶｳ":PRINT TAB(50);"F5:ﾓﾁﾓﾉ":COLOR 7
40 CLS:LOCATE 0,0:PRINT TAB(79):LOCATE 0,0:COLOR 3:PRINT"*";:COLOR 7:PRINT SN$(S
);:COLOR 3:PRINT"*":COLOR 7:FOR I=1 TO IV(0):IF N$(6)="ﾐｳ" THEN MW=1 ELSE MW=0
50 NEXT:LOCATE 40,0:IF S>5 THEN FOR I=0 TO 3:COLOR MZ(X,Y,I):PRINT MZ(X,Y,I);DR$
(MZ(X,Y,I));:NEXT:COLOR 7:PRINT:GOTO 70
60 FOR I=1 TO SC(S,0):PRINT SC(S,I);"<";SN$(SC(S,I));">";:NEXT:
70 LOCATE 0,11:SCNO%=S:WINDOW(0.0)-(319,99):COLOR=(4.4):GOSUB 1900:IF S=6 AND OP
=1 THEN PAINT (150,50),0,4:COLOR=(4,0)
80 PRINT ST$(S):SS=S:IF S=5 AND N$(6)<>"ﾐｳ" THEN PRINT"ﾐｳｶﾞ ﾓﾄﾆ ﾓﾄﾞﾘﾏｼﾀ":N$(6)="
ﾐｳ"
90 A$="":LINE INPUT"?";A$:IF A$="" GOTO 90
100 IF ASC(A$)>48 AND ASC(A$)<57 GOTO 220 ELSE J=0:FOR I=1 TO 10:IF A$=V$(I) THE
N J=I:I=10
110 NEXT:ON J GOSUB 440,610,770.1090,1200.1020,1220,1280
120 IF J=0 THEN PRINT"ｿﾚﾊ ﾃﾞｷﾏｾﾝ"
130 IF Z>0 THEN IF Z<3 THEN PRINT T$(6) ELSE PRINT T$(7):GOTO 1610
140 IF C>0 THEN C=C+1:IF C>10 THEN PRINT T$(8):GOTO 1610
150 ON D GOTO 170,180,190
160 GOTO 200
170 PRINT T$(9):GOTO 1610
180 PRINT T$(10):COLOR=(2,1):GOTO 90
190 PRINT T$(11):COLOR=(2,2):D=0
200 IF S=8 GOTO 40
210 IF S=SS GOTO 90 ELSE GOTO 40
220 B=ASC(A$)-48:IF B<1 OR B>9 GOTO 420 ELSE ON S GOTO 230,230,230,230,230,250,2
50,250,250,250
230 K=0:FOR I=1 TO SC(S,0):IF B=SC(S,I) THEN I=SC(S,0):K=1
240 NEXT:IF K=1 GOTO 400 ELSE GOTO 350
250 ON MZ(X,Y,B-1) GOTO 270,280,290,300
260 GOTO 360
270 Y=Y+1:GOTO 310
280 X=X+1:GOTO 310
290 Y=Y-1:GOTO 310
300 X=X-1
310 IF X<>2 THEN S=8:GOTO 330 ELSE IF Y=2 THEN S=6:IF ST$(8)=ST$(7) THEN ST$(8)=
"ｺｺﾊ ﾂｳﾛﾃﾞｽ"
320 IF Y=3 THEN S=8:ST$(8)=ST$(7)
330 IF X=0 AND Y=3 AND C>0 THEN S=10
340 GOTO 420
350 IF B=S THEN PRINT"ﾓｳ ｿｺﾆ ｲﾏｽ":GOTO 420
360 PRINT"ｺｺｶﾗ ｿｺﾍﾊ ｲｹﾏｾﾝ"
370 GOTO 420
380 IF S=9 THEN D=D+1+(D>2)*4
390 IF D=1 GOTO 420
400 IF S=3 AND B=4 AND MW=1 GOTO 430 ELSE S=B
410 IF S=8 THEN X=2:Y=0
420 GOTO 130
430 PRINT"ﾊﾞﾝﾍﾟｲﾊ ｲﾚﾃｸﾚﾏｾﾝ":GOTO 420
440 ON S GOTO 450,460,480,500,510,520,540,550,570,550
450 PRINT"ﾄｵｸﾆ ｵｼﾛｶﾞﾐｴﾏｽ":GOTO 590
460 GOSUB 600:IF A$=MN$(1) THEN PRINT"ｶﾚﾊ ";MN$(1);" ﾃﾞｽ" ELSE PRINT"ｺｺﾊ ";MN$(1
);"ﾉ ﾔｶﾀ ﾃﾞｽ"
470 GOTO 590
480 GOSUB 600:IF A$=MN$(2) THEN PRINT"ｶﾚﾗﾊ ﾌﾞｷｦ ﾓｯﾃｲﾏｽ" ELSE IF A$=MN$(3) THEN P
RINT"ｶﾚﾗﾊ ｶﾞｯｷｦ ﾓｯﾃｲﾏｽ" ELSE PRINT ST$(3)
490 GOTO 590
500 PRINT"ﾀﾉｼｿｳﾅ ｵﾏﾂﾘ ﾃﾞｽ":GOTO 590
510 PRINT ST$(5):Z=Z+1:GOTO 590
520 GOSUB 600:IF A$=N$(7) THEN PRINT"ｺﾚﾊ ";MN$(4);"ﾉ ";N$(7);" ﾃﾞｽ" ELSE PRINT S
T$(6)
530 GOTO 590
540 PRINT MN$(4);"ｶﾞ ﾐｴﾏｽ":GOTO 590
550 GOSUB 600:IF A$=N$(4) AND S=10 THEN PRINT N$(4);"ﾃﾞｽ" ELSE IF Y=3 AND X=2 TH
EN PRINT"ｲｷﾄﾞﾏﾘ ﾃﾞｽ" ELSE PRINT ST$(8)
560 GOTO 590
```

```
570 D=D+1+(D>2)*4
580 IF D<>1 THEN PRINT"ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾊ ｺｵｯﾃｲﾏｽ"
590 RETURN
600 A$="":PRINT"ﾅﾆｦ?":INPUT"";A$:RETURN
610 ON S GOTO 620,630,640,670,680,690,700,730,750,720
620 PRINT T$(1):GOTO 760
630 PRINT"ﾜﾀｼﾊ ";MN$(1);"ﾀﾞ":GOTO 760
640 A$="":PRINT"ﾀﾞﾚﾄ":INPUT"";A$:IF A$="" GOTO 760
650 IF A$<>MN$(2) AND A$<>MN$(3) THEN PRINT"ｺｺﾆﾊ ｿﾉ ﾋﾄﾊ ｲﾏｾﾝ" ELSE IF A$=MN$(2)
THEN PRINT T$(12) ELSE PRINT T$(13)
660 GOTO 760
670 PRINT T$(14):GOTO 760
680 PRINT T$(15):Z=Z+1:GOTO 760
690 PRINT T$(1):GOTO 760
700 PRINT T$(16):C=1
710 GOTO 760
720 PRINT T$(1):GOTO 760
730 IF Y=3 AND X=2 THEN PRINT T$(1) ELSE IF C>0 THEN PRINT T$(2) ELSE PRINT T$(3
)
740 GOTO 760
750 D=D+1+(D>2)*4:IF D<>1 THEN PRINT T$(1)
760 RETURN
770 ON S GOTO 780,790,880,910,930,940,950,980,1000,970
780 GOSUB 1400:GOTO 1010
790 B$="":GOSUB 1400:IF B$="" GOTO 1010
800 IF B$=N$(1) THEN PRINT T$(17) ELSE GOTO 870
810 INPUT"ﾅﾆｦ ｼﾃﾎｼｲ";A:ON A GOTO 820.840,850
820 A$="":PRINT"ﾅﾆﾆ ｶｴﾙ?":INPUT"";A$:PRINT"ﾐｳﾊ ";A$;"ﾆ ｶﾜﾘﾏｼﾀ":FOR I=1 TO IV(0):
IF IV(I)=6 THEN N$(6)=A$:I=IV(0)
830 NEXT:GOTO 1010
840 PRINT MN$(1);"ﾊ ";N$(3);"ﾆ ﾋｦ ﾂｹﾃｸﾚﾏｼﾀ":IV(0)=IV(0)+1:IV(IV(0))=3:GOTO 1010
850 FOR I=1 TO IV(0):IF IV(I)=6 THEN PRINT N$(6);"ﾉ ｽｶﾞﾀｶﾞ ｷｴﾏｼﾀ":N$(6)="":I=IV(
0)
860 NEXT:GOTO 1010
870 PRINT T$(18):GOTO 1010
880 B$="":GOSUB 1400:IF B$="" GOTO 1010
890 GOSUB 1400:IF B$<>"" THEN PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ!"
900 GOTO 1010
910 B$="":GOSUB 1400:IF B$<>"" THEN PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ!"
920 GOTO 1010
930 GOSUB 1400:Z=Z+1:GOTO 1010
940 GOSUB 1400:GOTO 1010
950 PRINT T$(19)
960 GOTO 1010
970 PRINT T$(1):GOTO 1010
980 IF C>0 THEN PRINT T$(2) ELSE PRINT T$(3)
990 GOTO 1010
1000 D=D+1+(D>2)*4:IF D<>1 THEN PRINT T$(1)
1010 RETURN
1020 ON S GOTO 1030,1030,1030,1030,1030,1050,1030,1030,1070,1030
1030 GOSUB 1470:FOR I=1 TO IV(0):IF IV(I)=4 THEN S=9:C=0:LINE INPUT"(ﾘﾀｰﾝｷｰｦ ｵｼﾃ
ｸﾀﾞｻｲ)";B$
1040 NEXT:GOTO 1080
1050 GOSUB 600:IF A$=N$(7) THEN PRINT"ﾓﾁｱｹﾞﾙﾆﾊ ｵﾓｽｷﾞﾏｽ" ELSE PRINT"ｺｺﾆﾊ ｿﾚﾊ ｱﾘﾏｾ
ﾝ"
1060 GOTO 1080
1070 D=D+1+(D>2)*4:IF D<>1 THEN GOSUB 1470
1080 RETURN
1090 ON S GOTO 1100,1100,1100,1120,1100,1100,1100,1100,1150,1100
1100 GOSUB 1520:IF B$<>"" THEN PRINT T$(5)
1110 GOTO 1190
1120 GOSUB 1520:IF B$=N$(8) THEN PRINT T$(20):S=5:LINE INPUT"(ﾘﾀｰﾝｷｰｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ)"
;B$:GOTO 1140
1130 IF B$<>"" THEN PRINT T$(5)
1140 GOTO 1190
1150 GOSUB 1520:IF B$=N$(4) THEN D=2:PRINT T$(21):GOTO 1190
1160 IF B$=N$(5) THEN PRINT T$(22)
1170 SCREEN ,3:VIEW(0,0)-(639,199):S=11:GOSUB 1900:CONSOLE 0,25:CLS:SCREEN ,0:GO
TO 1890
1180 D=D+1:IF D<>1 THEN IF B$<>"" THEN PRINT T$(5)
1190 RETURN
1200 FOR I=1 TO IV(0):PRINT N$(IV(I)):NEXT
```

◐パソコン誌ではなかなか取り上げてくれないファミコンを取り上げてくれるとはエライ。思わずBEEPを買ってしまった。オッサンがファミコンで遊んでわるいか！といいたい。わしゃゲームにしか興味が無いんじゃ。(神奈川県横浜市・富貴司・25歳)

◑もう少しポケコンのほうも重視してほしい。ポケコンでもゲームはできるんだから。(石川県松任市・寺本善一・14歳)

```
1210 RETURN
1220 ON S GOTO 1230,1230,1230,1230,1230,1240,1230.1230,1260,1230
1230 GOSUB 1560:GOTO 1270
1240 GOSUB 1560:IF B$=N$(7) THEN PRINT N$(7);T$(23);" アリマス":SC(S,0)=SC(S,0)+1:SC
(S,SC(S,0))=5:MZ(2,2,0)=1:SS=0:OP=1:GOSUB 1600
1250 GOTO 1270
1260 D=D+1:IF D<>1 GOSUB 1560
1270 RETURN
1280 GOSUB 600:IF A$<>N$(2) GOTO 1300 ELSE FOR I=1 TO IV(0):IF IV(I)=2 THEN PO=1
:FOR J=I+1 TO IV(0)+1:IV(I)=IV(J):NEXT:IV(0)=IV(0)-1:I=IV(0)+1
1290 NEXT
1300 ON S GOTO 1310,1310,1310,1310,1310.1330,1350,1310,1380,1310
1310 IF PO<>1 GOTO 1370 ELSE IF Y=3 AND X=2 GOTO 1350 ELSE PRINT"ナニモ オコリマセン"
1320 GOTO 1390
1330 IF PO<>1 GOTO 1370 ELSE PRINT N$(7);T$(23);" ミエマス"
1340 GOTO 1390
1350 IF PO<>1 GOTO 1370 ELSE PRINT T$(24):GOSUB 1600:S=7
1360 GOTO 1390
1370 PRINT T$(4):GOTO 1390
1380 D=D+1:IF D<>1 GOTO 1310
1390 RETURN
1400 IF M(S,0)=0 THEN PRINT T$(1):GOTO 1460
1410 IF M(S,0)=1 GOTO 1440
1420 A$="":PRINT"ダレニ?":INPUT"";A$:IF S=4 GOTO 1440 ELSE FOR I=1 TO M(S,0):IF A$
=MN$(M(S,I)) THEN B$=A$:I=M(S,0)
1430 NEXT:IF B$="" THEN PRINT"ココニハ ソノヒトハ イマセン":GOTO 1460
1440 GOSUB 600:B$="":FOR I=1 TO IV(0):IF A$=N$(IV(I)) THEN B$=A$:FOR II=I TO IV(
0):IV(II)=IV(II+1):NEXT:I=IV(0)
1450 NEXT:IF B$="" THEN PRINT T$(4)
1460 RETURN
1470 GOSUB 600:IF O(S,0)=0 GOTO 1500
1480 B$="":FOR I=1 TO O(S,0):IF A$=N$(O(S,I)) THEN B$=A$:IV(0)=IV(0)+1:IV(IV(0))
=O(S,I):I=O(S,I)
1490 NEXT:IF B$="" GOTO 1500 ELSE PRINT"OK":GOTO 1510
1500 PRINT"ココニハ ソレハ アリマセン"
1510 RETURN
1520 GOSUB 600:IF A$="" GOTO 1550 ELSE B$="":FOR I=1 TO IV(0):IF A$=N$(IV(I)) TH
EN B$=A$:I=IV(0)
1530 NEXT:IF B$<>"" THEN PRINT"OK":GOTO 1550
1540 PRINT T$(4)
1550 RETURN
1560 GOSUB 600:IF A$="" GOTO 1590 ELSE B$="":FOR I=1 TO O(S,0):IF A$=N$(O(S,I))
THEN B$=A$:I=O(S,0)
1570 NEXT:IF B$<>"" THEN PRINT"OK":GOTO 1590
1580 PRINT"ソレハ ウゴカセマセン"
1590 RETURN
1600 LINE INPUT"(リターンキーヲ オシテクダサイ)";B$:RETURN
1610 A$="":INPUT"モウ イチド ヤリマスカ Y/N";A$:IF A$="" GOTO 1610 ELSE IF A$="Y" THEN RU
N ELSE IF A$="N" THEN END ELSE GOTO 1610
1620 DIM C$(21):CLS:LOCATE 0,2:FOR I=1 TO 21:READ C$(I):PRINT TAB(18);:FOR J=1 T
O LEN(C$(I)) STEP 2:PRINT CHR$(VAL("&H"+MID$(C$(I),J,2)));:NEXT:NEXT:RETURN
1630 DATA E4878787878787E520878787878787878787872020E4878787E520208787878787878787878720
878787878787878787,8787202020208787202020208787202020E487E720E687E52087872020202
02020208787,87872020202020202020202087872020202087872020208787208787202020202020
208787
1640 DATA E687878787878787E520202020878720202020878720202087872087878787878787202020
8787878787878787,202020202020878720202020878720202020878787878787878720878720202020202
0208787,8787202020208787202020208787202020208787202020878720878720202020202020087
87
1650 DATA E687878787878787E72020202087872020202087872020208787208787202020202020
8787,20,202020202020202020202020202020E487878787E5208787878787878787,20202020202020202
02020202020202087872020878720878787,2020202020202020202020202020202020208787202087872087
878787
1660 DATA 202020202020202020202020202020208787202087872087872087,20202020202020202020202
02020202020E68787878787E720878787,20,20878720202020202020878720878787878787878787878720878787E
52020202087872087878787878787878787E5
1670 DATA 20878720202020202020878720202020878787202020208787878787E520202087872087878720
2020202020E687E5,20878720202020202020878720202020878787202020208787E687E520208787208
787202020202020208787
1680 DATA 2087872020202020202087872020202087878720202020878720E687E5208787208787208
2020202020208787,2087872020202020202087872020202087878720202020878787872020E687E587872087208
787202020202020208787
```

```
1690 DATA 20E687E5E48787E5E487E720202020878787202020208787202020E687878720878720
20202020E487E7,2020E68787E7E68787E72020878787878787878787208787202020E68787208
787878787878787E7
1700 FOR I=1 TO 5:GOSUB 1880:V$(I)=B$:KEY I,V$(I):NEXT:FOR I=6 TO 8:GOSUB 1880:V
$(I)=B$:NEXT:FOR I=1 TO 10:GOSUB 1880:SN$(I)=B$:NEXT:FOR I=1 TO 24:GOSUB 1880:T$
(I)=B$:NEXT:FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 3:FOR W=0 TO 3:READ MZ(X,Y,W):NEXT:NEXT:NEXT
1710 FOR S=1 TO 5:READ SC(S,0):FOR I=1 TO SC(S,0):READ SC(S,I):NEXT:NEXT
1720 FOR I=0 TO 4:READ DR$(I):NEXT
1730 DATA ﾒﾛ,ﾌﾇｿ,ﾞﾂｿ,ﾄｸｵ,ﾕﾃﾕﾋ,ﾆﾛ,ｵｼ=ｸｿ,ﾋﾓ,ﾖﾑ,ﾑｾ=ｯﾄｾﾋ｢ﾖｸﾂ,ｾﾝﾋ｢ｴﾚｺ=ﾃ,ﾑﾄﾚﾋ｢ﾍﾝﾌ=,ﾏﾖ,
ﾍﾝﾌ=,ﾉｻﾒﾃ,ﾄｵﾝ,ｾﾝﾋ｢ﾁﾆ,ﾄｵﾝ
1740 DATA ｼｼﾈﾌ｢ﾂ=ﾜﾕ｢ｴﾑﾀﾟ,ﾍﾆﾍ=ﾆﾌ｢ﾈｻ=ﾑﾆ=ｴ｢ﾂ=ﾜﾕ｢ｳﾇﾂﾈ｢ｸﾑｱﾅｴﾛ｢ﾍﾑﾌ｢ﾇｴﾘｵﾅ=ｿ,ｼﾋ｢ﾑﾘﾇｸﾈ｢ｳﾛ
ｴﾅｴﾛﾍﾆﾌ｢ｴﾑﾀﾟ,ｳﾇﾂﾌ｢ﾁﾜｨ｢ﾕｱﾅ｢ｴﾑﾀﾟ,ｾｸｾ｢ｼｼﾅ=ﾌ｢ﾇﾟﾋ｢ﾖｺﾈﾕ｢ﾂﾃﾑﾀﾟ,ｳｽﾈ｢ﾇﾛﾆ｢ｷｾﾝｨ｢ﾅ=ﾇｻﾜﾌ=ﾇﾚﾑﾀ
ﾟ,ﾘｸ=｢ｳｻﾑｾﾂ｣ｳﾇﾂﾌ｢ｷｾﾝｸﾙ｢ﾂ=ｽﾜﾅ｢ｾﾑｴﾑｾﾂ｣ﾕｵ｢ﾄｶｨ｢ｽｸ=ｿ｢ｼﾆﾌ｢ﾅ=ｹﾑﾀﾟ,ｾﾝｸ=｢ｼﾞﾜﾅｦｳﾇﾂﾌ｢ｾﾂｾ=ｹﾈ
｢ﾇｱﾅ｢ｾﾑｴﾑｾﾂ
1750 DATA ﾆ=ﾙｼ=ﾟﾌ｢ｺﾃｨ｢ｷｷｹｺ｢ｳｻﾛﾆ｢ﾍｨ｢ﾎｹﾑｾﾂ#｢ｳﾇﾂﾌ｢ﾖｻｾﾟﾅ=ｾﾑｴﾑｾﾂ,ﾆ=ﾙｼ=ﾟﾌ｢ｼｷｱﾅ｢ｴﾑｿ,ｼｷｱ
ﾅｴﾂ｢ﾆ=ﾙｼ=ﾟﾌ｢ﾕﾆﾈﾕﾆ=ﾚﾑｾﾂ,ﾑﾄﾚﾋ｢ﾎｶﾎｹｸ=｢ﾂﾚﾇｺﾅ｢ｼﾑｱﾅｴﾛﾟﾂ=,ﾍﾆﾚﾅ=ｾｸ｢ﾌｴﾜﾇｴﾘ,ｷﾑｶﾋ｢ﾌ=ﾟﾂ=ｦﾇﾈｸ
｢ﾖﾜﾘ,ﾒｵﾆ｢ﾌﾇｿﾋﾅ=ｿｸA
1760 DATA ﾄｶﾌ｢ﾆ=ﾙｼ=ﾟｸ=｢ﾕｱﾅｴﾑｿ｣ﾆ=ﾙｼ=ﾟｸﾙ｢ﾄｶｨ｢ｵﾌ=ｵﾈﾌ｢ｳｷｪｻﾟｸ=｢ｴﾚﾑｿ｣ﾁﾜﾌ｢ｾﾝﾋ｢ﾆ=ｼｸﾈ｢ｳﾚﾑ
ｿ｣ﾆ=ﾙｼ=ﾟﾌ｢ｾﾝﾋ｢ﾃｸﾈ｢ﾊﾓｱﾅｴﾛﾋﾅ=ｿｸ=｢ｼﾋ｢ﾍﾒﾄｨ｢ｾﾙﾜﾂｸﾙﾈﾌ｢ﾔｨ｢ｽﾑｾﾅ｢ｾﾝｨ｢ｼﾞｾﾅｾﾑｵﾅ=ｾｰｵ｣ﾁﾜﾑﾅ=ﾈ｢
ｳｷｪｻﾟｨ｢ﾒﾄｻﾛﾋﾅ=ｿ｣ｴﾁｹ=ﾇｽｴ#
1770 DATA ﾞﾂｾﾈ｢ﾅ=ｹﾛｼﾆﾌ｢ｼﾜﾂ=｣3+ﾍﾆﾋ｢ｿｸ=ﾂｨ｢ｸｶﾛ｢4+ﾍｨ｢ｷｼｿ｢5+ｿｸ=ﾂｨ｢ｻｿ,ｸﾜﾌ｢､ﾞﾂｾﾌ｢ﾁﾟﾇ｢ﾕﾋ
ﾌ｢ｴﾙﾇｴｸ=ｦｺﾜﾛﾆ｢ｴｵﾋﾇﾙ｢ﾕﾙｱﾅｷｼｵ｣･｢ﾆ｢ｴｱﾅｴﾑｿ,ｸﾏ=ﾋ｢ﾓｼｵﾌ｢ﾒｶﾅｴﾑｿｸ=｢ﾕﾋｨ｢ﾞﾂｿｼﾆﾌ｢ﾅ=ｹﾇｴ｢ﾘｵﾅ=ｿ
1780 DATA ﾎｶﾋ｢ﾊｴﾝﾌ｢ｾ=ﾎ=ﾟﾅ=ﾕ｢ﾍ=ｱｺﾚ｢ｿﾛﾐﾆ=｢ｹﾜｪﾅ=ｿ｣ｾ=ｰｷｵｽﾑﾋ｢ｻﾙｴｸ=｢ﾃｸﾄ=ｴﾅｹﾑｿ｣､ｾ=ｰｷｵｽﾑ
ﾌ｢ｷﾑｶﾋ｢ﾎｶﾋ｢ﾊｴﾝｨ｢ｹﾈｴﾙﾜﾂ｣ｼﾟﾌ=ﾟﾌ｢ｾﾝﾈ｢ﾆﾑｱﾅｴｺﾘｵﾈ｢ﾆﾋ｢ｷｷﾀﾂ=･ｸﾜﾌ｢ｳﾇﾂｨ｢ﾏﾖﾈ｢ｳﾟﾇｴｾﾑｿ,ﾆ=ﾙｼ=ﾟ
ﾌ｢ｼｷﾚﾄｹﾑｾﾂ｣ｾｸｾ｢ﾑﾂ=｢ｾﾟﾅ=ﾌ｢ｴﾑﾀﾟ
1790 DATA ﾆﾄﾀ=ﾟ｢ｸﾀ=ｸ=｢ﾎｹｦｳﾇﾂﾆ｢ﾒｵﾋ｢ｸﾙﾂ=ﾌ｢ﾁﾋ｢ｸﾀ=ﾈ｢ﾋﾀﾙﾜﾅ｢ﾁﾙﾂｸｺ｢ﾑｴｳｸ=ﾚﾑｾﾂ｣ﾆ=ﾙｼ=ﾟﾕ｢ｷｱ
ﾅｹﾑｿｸ=｢ﾒﾛﾒﾛｵﾃﾈ｢ﾁﾋｿｸ=ﾂﾌ｢ﾃｴｽｺﾇｱﾅｦﾄｴﾈﾌ｢ﾒｶﾇｺﾇｱﾅ｢ｾﾑｴﾑｾﾂ｣ﾁﾋﾑﾑ｢ﾎﾂﾚﾌ｢ｸﾀ=ﾈﾋｱﾅ｢ﾍｸ=ｾﾋｾﾑﾑﾅ=｢
ｸｶﾛｼﾆｸ=｢ﾅ=ｹﾑｾﾂ｣,ﾋ｢ｵﾙﾈ｢ﾉｻﾒﾃｸ=,ｸﾏ=ﾋ｢ﾓｼｵﾈ｢ｾ=ｰｷｵｽﾑﾋ｢ｿｸ=ﾂｸ=｢ﾒｶﾑｿ
1800 DATA 1,2,0,0,1,2,3,0,1,2,3,0,0,2,3,0,1,2,0,4,1,2,3,4,1,2,3,4,0,0,3,4,1,2,0,
4,1,2,3,4,0,2,3,4,0,0,3,0,1,2,0,4,1,2,3,4,1,2,3,4,0,2,3,0,1,0.0,4,1,0,3,4,1,0,3,
4,0,0,3,4,2,2,3,2,1,3,3,1,2,4,1,3,1,8,,N,E,S,W
1810 FOR S=1 TO 10:GOSUB 1880:ST$(S)=B$:NEXT
1820 DATA ｼｼﾌ｢ﾖﾑﾋﾇｸﾅ=ｿ,ｼｼﾌ｢ﾑｾ=ｯﾄｾﾋ｢ﾖｸﾂﾅ=ｿ,ｼｼﾌ｢ｷｾﾝﾋ｢ｴﾚｺ=ﾃﾅ=ｿ｣ﾌ=ﾟﾏﾄﾞｴﾆ｢ｷｾﾝﾈ｢ﾌｴｱﾅｴｺ｢
ﾍﾆﾍ=ﾆｸ=｢ｴﾑｿ,ﾑﾄﾚｸ=｢ｷｼﾇﾞﾜﾅｴﾑｿ｣ｾｰｵﾔﾟﾋ｢ｴｿﾈ｢ｾ=ｰｷｵｽﾑｸ=｢ｿﾞｱﾅｴﾑｿ,ｼｼﾌ｢ﾏﾖﾅ=ｿ｣ﾅ=ｺ=ﾃｸ=｢ｳﾚﾑｿ,
ｼｼﾌ｢ﾑﾄﾚﾋ｢ﾍﾝﾌ=ﾅ=ｿ｣ﾕｵ｢ﾂ=ﾜﾕ｢ｴﾑﾀﾟ｣ｴｿｸ=｢ｳﾚﾑｿ,ｴｹﾆ=ﾑﾚﾅ=ｿ,ｼｼﾌ｢ﾄｵﾝ｢ﾅ=ｿ
1830 DATA ｷｾﾝｸ=｢ｺｿ=ﾟﾅ｢ｸｻｵｸﾙ｢ﾆ=ﾙｼ=ﾞｸ=｢ﾅ=ﾅｹﾑｾﾂ,ｸﾏ=ｸ=｢ｺｿ=ﾜﾅ｢ｳｷｪｻﾟｸ=｢ﾒｶﾑｿ
1840 M(2,0)=1:M(2,1)=1:M(3,0)=2:M(3,1)=2:M(3,2)=3:FOR I=1 TO 4:GOSUB 1880:MN$(I)
=B$:NEXT:O(6,0)=1:O(6,1)=7:O(10,0)=1:O(10,1)=4:O(9,0)=1:O(9,1)=5
1850 FOR I=0 TO 5:READ IV(I):NEXT:FOR I=1 TO 8:GOSUB 1880:N$(I)=B$:NEXT
1860 DATA ﾑｾ=ｯﾄｾ,ﾌ=ﾟﾏﾄﾞｴ,ﾍﾆﾍ=ﾆ,ｾ=ｰｷｵｽﾑ,5,1,2,2,2,6,ｸﾊ,ｺｿﾚ,ﾂｴﾑﾄ,ｳｷｪｻﾟ,ｸﾀ=ﾋﾄｶ,ﾒｵ,ｴｿ
,ﾎｶ
1870 RETURN
1880 B$="":READ A$:FOR II=1 TO LEN(A$):B$=B$+CHR$(ASC(MID$(A$,II,1))-2):NEXT:RET
URN
1890 GOTO 1890
1900 GOSUB 2020:RETURN
1910 RESTORE 2900:RETURN
1920 RESTORE 2620:RETURN
1930 RESTORE 2760:RETURN
1940 RESTORE 2180:RETURN
1950 RESTORE 2720:RETURN
1960 RESTORE 2180:RETURN
1970 RESTORE 2310:RETURN
1980 RESTORE 2910:RETURN
1990 RESTORE 2460:RETURN
2000 RESTORE 2400:RETURN
2010 RESTORE 2550:RETURN
2020 SCNO%=S:ON SCNO% GOSUB 1910,1920,1930.1940,1950,1960,1970,1980,1990,2000,20
10
2030 READ M%
2040 IF M%=-SCNO% THEN RETURN
2050 IF M%<=0 GOTO 2030
2060 ON M% GOSUB 2100,2110,2120,2130,2140,2150,2160,2170,2090
2070 GOTO 2030
2080 RETURN
2090 READ X1,Y1:WINDOW(0,0)-(X1,Y1):RETURN
2100 READ C%,L%,X1,Y1:FOR I%=1 TO L%:X2=X1:Y2=Y1:READ X1,Y1:LINE(X2,Y2)-(X1,Y1),
C%:NEXT:RETURN
2110 READ C%,B%,X1,Y1:PAINT(X1,Y1),C%,B%:RETURN
2120 READ C%,X1,Y1,X2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C%,BF:RETURN
2130 READ C%,L%:FOR I%=1 TO L%:READ X1,Y1,R:CIRCLE(X1,Y1),R*2,C%:PAINT(X1,Y1),C%
:NEXT:RETURN
```

◑FMユーザーたちに「リングの上は大さわぎ」っていうゲームがでましたが、その恩恵をPCユーザーの私もあやかりたく存じます。よろしくお願いします。(兵庫県西宮市・井上圭太郎・15歳)

```
2140 READ C%,L%:FOR I%=1 TO L%:READ X1,Y1,X2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C%:NEXT:RETU
RN
2150 READ C%,L%:FOR I%=1 TO L%:READ X2,Y2,X1,Y1:LINE(X2,Y2)-(X1,Y1),C%,B:NEXT:RE
TURN
2160 READ R,C,X1,Y1,ST,EN:CIRCLE(X1,Y1),R,C,ST,EN:RETURN
2170 READ C%:COLOR ,C%:CLS 2:RETURN
2180 DATA 8,7,9,300,110,1,0,4,38,0,38,8,28,22,22,28,0,43,1,0,4,38,8,38,13,34,22,
28,32,4,50,1,0,7,80,0,80,5,74,15,68,23,60,32,50,38,38,44,20,50,1,0,7,80,5,80,22,
78,35,68,45,54,54,46,58,30,60,20,60,1,0,9,120,0,118,6,108,23,98,33,78,45,54,54,2
0,53,20,50,4
2190 DATA 50,0,50,1,0,4,0,57,10,55,20,53,20,60,0,60,1,0,2,54,54,54,61,30,60,1,0,
7,178,0,180,7,188,24,198,33,218,44,236,51,236,60,228,95,1,0,7,10,110,24,68,22,60
,28,68,40,110,54,78,54,61,70,95,1,0,7,40,110,70,95,78,95,112,75,186,75,218,95,22
8,95,258,110
2200 DATA 1,0,2,54,54,54,61,30,60,1,0,7,178,0,180,7,188,24,198,33,218,44,236,51,
236,60,228,95,1,0,7,10,110,24,68,22,60,28,68,40,110,54,78,54,61,70,95,1,0,7,40,1
10,70,95,78,95,112,75,186,75,218,95,228,95,258,110,2,2,0,200,60,2,0,0,10,42,2,5,
0,140,110,2,0
2210 DATA 0,16,40,2,0,0,60,40,2,0,0,10,90,2,0,0,40,90,4,4,6,128,52,4,170,52,4,13
0,9,4,168,9,4,140,5,3,160,5,3,3,4,122,75,132,52,3,4,124,50,130,12,1,4,2,142,2,15
0,1,158,2,3,4,168,11,174,51,3,4,176,51,166,75,5,0,4,118,6,118,75,108,76,108,23,9
8,33,98,82,78
2220 DATA 45,78,95,1,0,11,220,0,220,10,220,25,224,37,236,51,242,53,266,52,272,50
,250,40,240,35,230,23,220,10,1,0,8,260,0,260,8,256,20,260,33,272,50,300,51,300,4
4,284,34,260,8,1,0,13,236,60,272,60,276,61,290,61,300,60,300,110,292,110,272,73,
272,60,262,78
2230 DATA 258,110,240,82,236,79,236,60,1,0,2,236,55,242,57,254,60,1,0,5,272,50,2
72,53,272,60,272,53,280,56,300,57,5,0,4,180,7,180,75,188,24,188,75,198,33,198,82
,218,44,218,95,1,0,5,78,95,218,95,194,95,174,75,124,75,104,95,6,0,4,124,75,174,8
0,120,80,180
2240 DATA 85,114,85,184,90,110,90,190,95,2,0,0,240,40,2,0,0,280,40,2,0,0,250,70,
2,0,0,290,70,1,6,1,132,74,166,74,2,6,4,140,50,4,6,12,10,17.5,5.5,4,23.5,3.5,62,1
4,4,52,13,3,108,10,3,104,15,2,288,17.5,5.5,294,23.5,3.5,236,14,4,246,13,3,190,10
,3,196,13,2
2250 DATA -6,1,3,14,148,32,144,33,140,37,136,43,134,45,134,47,136,54,142,58,160,
57,164,53,164,41,160,36,158,34,154,32,148,32,2,3,3,150,50,1,0,26,146,40,132,43,1
42,45,132,50,142,53,146,54,136,67,140,67,134,70,138,72,136,74,164,74,162,72,166,
72,164,67,168
2260 DATA 68,160,57,160,53,164,53,168,52,172,49,166,45,162,44,170,43,164,41,158,
41,146,40,2,0,0,150,50,1,7,9,146,40,146,42,150,43,150,45,156,45,156,43,158,42,15
8,40,152,34,146,40,2,7,7,152,40,1,6,4,152,37,142,35,152,36,158,35,152,37,2,6,6,1
50,36
2270 DATA 4,4,1,150,36,1,5,0,3,151,41,151,42,148,40,149,40,154,40,155,40,1,1,18,
0,90,10,87,12,87,21,89,25,86,34,85,42,85,45,86,52,83,58,82,64,83,69,85,72,87,74,
89,70,93,70,95,41,110,0,110,0,90,2,1,1,20,95,1,0,5,0,105,23,103,35,105,32,110,35
,105,47,106
2280 DATA 1,0,13,21,89,23,90,27,91,24,95,24,102,23,103,24,102,38,103,46,100,45,9
4,49,91,51,90,48,88,45,86,1,0,6,46,100,52,100,61,100,52,100,56,102,48,100,51,104
,1,1,19,300,91,294,90,286,90,280,91,276,93,275,91,266,87,256,87,250,88,250,87,24
0,83,230,83
2290 DATA 228,85,222,87,224,90,228,91,228,94,259,110,300,110,300,91,2,1,1,280,95
,1,0,16,250,87,246,91,246,92,242,94,240,95,244,98,236,98,244,98,244,102,252,103,
260,104,274,103,274,101,270,98,270,96,274,95,276,93,1,0,6,258,110,268,109,274,10
7,274,103,274
2300 DATA 107,282,108,300,107,4,6,6,2,87,1.5,28,86,1.5,52,83,1.5,242,85,1.5,268,
89,1.5,296,93,1.5,-4
2310 DATA 8,7,9,300,110,1,0,109,100,5,92,7,84,11,80,15,76,20,72,26,70,31,70,38,7
0,46,72,52,74,57,78,62,84,68,90,67,92,63,88,60,86,56,82,51,80,47,78,40,80,30,80,
24,82,19,86,14,92,9,100,5,108,5,114,7,122,9,130,13,142,20,154,28,162,36,168,45,1
76,57,182,66
2320 DATA 186,80,186,93,186,97,184,100,180,96,180,86,178,79,174,69,178,79,178,86
,178,93,172,90,171,80,170,73,166,64,168,73,168,80,164,87,156,83,146,79,138,81,13
6,83,132,87,132,91,132,95,134,101,140,110,134,101,126,93,118,87,108,80,120,80,14
4,79,146,79
2330 DATA 152,76,156,73,154,68,152,63,150,60,146,58,148,45,148,36,146,31,142,27,
140,26,136,26,132,27,129,29,122,25,125,23,125,24,122,22,120,21,114,18,108,12,104
,11,100,13,102,23,101,27,106,29,114,30,118,28,122,25,118,28,114,30,114,30,116,33
,116,34,112
2340 DATA 35,108,36,106,42,102,58,100,59,92,63,2,0,0,75,40,2,3,0,90,40,1,0,6,112
,35,114,39,118,43,122,40,124,36,132,30,140,26,1,0,18,112,41,110,43,110,46,114,48
,116,49,118,52,114,57,110,60,106,63,102,66,112,62,122,59,118,52,122,59,130,57,13
6,56,130,42
```

◑我がクラスでBEEP創刊号を買ったのはボクだけ!! おかげで友人にジマンできました。2号の内容も充実していてとても良かったと思います。(佐賀県唐津市・久保田浩介・15歳)

```
2350 DATA 130,37,132,34,1,0,28,146,58,144,60,140,62,134,64,129,66,140,67,126,66,
102,66,90,67,84,68,74,70,68,72,66,73,66,75,68,77,72,79,92,89,114,101,128,111,124
,111,118,107,108,102,94,96,78,90,68,86,64,83,64,80,66,78,68,77,2,5,0,120,45,2,5,
0,100,75,2,0
2360 DATA 0,125,85,2,3,0,116,58,2,7,0,120,25,2,7,0,120,35,2,7,0,80,88,1,0,7,64,8
0,62,80,62,96,64,98,68,99,72,103,76,105,92,105,1,0,8,68,86,68,95,76,97,78,101,82
,103,90,104,92,105,92,108,96,110,2,0,0,66,90,2,1,0,90,100,1,0,2,78,90,78,98,78,1
01
2370 DATA 1,0,2,94,96,96,106,92,108,5,0,15,0,90,40,90,40,90,40,70,40,70,74,70,40
,70,60,80,60,80,62,80,40,90,60,105,60,105,60,80,60,105,76,105,136,105,180,105,18
0,105,180,96,186,90,216,90,216,90,216,0,216,90,276,110,220,0,220,90,220,90,300,1
10
2380 DATA 3,0,224,0,230,93,3,0,234,0,240.96,3.0,245,0,251,99,3,0,258,0,264,102,3
,0,272,0,280,106,3,0,290,0,300,110,1,0,8,107,21,106,23,102,23,102,21,107,21,108,
22,109,24,109,25,112,25,1.2,1,112,27,115,27,1.0,4,112.19,114,21,119,21,119,19,11
2,19
2390 DATA 2,4,0,116,20,2,4,0,104.22,1.6,8,93,14,101,16,105,16,112,12,115,10,108,
13,103,15,98,15,93,14,4,5,1,104,15,2,1,0,3,108,29,108,35,112,36,108,29,1,0,3,124
,24,124,33,130,34,124,24,2,6,0,110,34,2,6,0,127,32,-7
2400 DATA 8,7,1,0,5,60,10,150,10,150,5,160,5.160,10,230,10,1,0,3,90,20,90,0,130,
0,130,10,1,0,3,40,20,90,20,100.17,100,10,1.0.3,200,5,180,5,180,15,200,15,1,0,5,1
90,15,190,20,240,20,240,30,200,30,200,20,1,0,3,200,30,200,40,190,40,200,36,1,0,6
,243,40,190
2410 DATA 40,190,45,200,45,200,50,220.50,220,40,1,0,4,280,50,200,50,200,60,260,6
0,260,50,1,0,3,200,57,188,57,180,60,200,60,1.0,3,200,57,188,57,180,60,200,60,1,0
,3,188,57,188,52,180,55,180,60,1,0,3,188,52,170,52,160,55,180,55,1,0,4,160,55,16
0,70,140,70
2420 DATA 150,67,160.67,1,0,5,190,70,140.70,140,85,120.85,130,82,140,82,1,0,4,16
0,90,120,90,120,80,130,76,130,82,1,0,3,60,80,120,80,130,76,100,76,1,0,4,92,80,92
,65,100,63,100,77,92,80,1,0,7,40,65,92,65,100,63,80.63,70,65,70,50,80,50,80,63,1
,0,5,50,50,80
2430 DATA 50,90,47,90,37,80,40,80,50,1,0,7,40,40,80.40,90,37,80,37,70,40,70,20,8
0,20,80,37,1,0,1,150,10,160,8,2,5,0,120,40,1,0,10,200,26,186,26,180,30,180,37,15
8,37,150,40,150.47,138,47,130,50,130,66,100,66,2,3,0,150,60,1,0,4,200,30,180,30,
180,40,150,40
2440 DATA 150,50,1,0,3,180,50,130,50,130,70,100,70,2,0,0.150.60,1,0,4,90,63,90,6
0,150,30,160,35,100,65,2,1,0,120,50,1,0,7,180,15,156,28,134,17,150,30,160,35,184
,43,166,33,190,20,2,6,0,160,30,1,0,4,157,31,170,23,176,25,164.32,157,31,2,2,0,16
6,27
2450 DATA 1,0,1,155,33,95,62,4,0,2,134,17,4,184,43,4,4,6,2,134,17,3,184,43,3,2,6
,0,172,38,2,6,0,174,39,-10
2460 DATA 8,5,1,0,32,212,18,194,23.178,21,178,19,194,21,214,14,200,17,190,17,178
,14,178,12,188,10,190,9,188,8,194,3,204,3,210,2,216,4,226,13,252,18,236,17,242,2
0,238,20,250,26,240,24,246,30,238,26,240,33,236,30,232,36,218,48,222,40,218,29,2
06,20,1,0,34
2470 DATA 202,27,200,33,190,37,198,43,182,43,174,45,168,42,159,43,150,39,142,38,
136,35,124,35,120,32,112,32,108,30,102,30,96,24,84,19,70,16,46,16,32.19,40,20,56
,19,68,21,76,24,82,27,92,33,100.40,100.43,104,47,102,49,106.51,110,51,114,49,106
,42,1,0,17
2480 DATA 106,42,116,44,120,48,118,50,122,52,126,50,122,48,122,45,138,51,150,51,
144,55,154,63,164,63,156,57,176,56,194,48,202,36,202,27,1,0,6,178,59,182,63,200,
63,200,61,190,61,186,59,178,59,2,4,0.220,20,1,2,2,178,20,194.22,213,16,5,2,1,194
,22,214,15,1
2490 DATA 6,1,177,2,192,4,1,0,3,218,48,190,59,168,59,156,57,1,0,1,202,27,198,22,
1,0,4,194,3,164,1,192,5,178,5,188,8,1,0,4,216,4,246,1.218,7,238,6,221,10,1,0,5,2
00,10,202,11,212,12,212,11,208,10,200,10,1,0,5,196,9,194,10,190,10,190,9,192,8,1
96,9,1,0,3
2500 DATA 218,48,190,59,168,59,156,57,1,0,2,204,4,200,5,200,6,1,0,2,230,16,234,1
8,234,28,1,0,8,0,40,39,40,39,35,20,35,20,30,26,30,26,24,20,24,20,20,1,0,7,0,20,2
4,20,24,14,16,14,16,18,8,18,8,14,0,14,1,0,8,39,40,70,40,70,35,60,35,60,30,40,30,
40,20,32,19
2510 DATA 24,20,1,0,3,190,99,90,55,82.44,70,40,2,4,0,100,70,1,0,3,40,50,50,60,80
,75,100,99,1,0,3,20,60,30,70,40,90,40,99,5,0,3,0,26,26,26,0,33,20,33,40,90,50,99
,2,2,0,145,40,2,2,0,220,20,2,6,0,210,40,2,0,0,36,30,2,2,0,195,40,2,2,0,186,61,2,
2,0,195,38,5,0
2520 DATA 8,186,43,194,48,102,30,92,33,94,24,82,27,70,16,68,21,58,16,58,19,44,16
,48,20,39,17,40,20,178,19,188,17,2,0,0,190,18,1,0,2,176,45,170,50,176,56,1,0,2,1
58,43,148,45,150,51,1,0,2,142,39,130,40,132,50,1,0,2,126,35,118,38,118,45,1,0,2,
112,32,106,35
2530 DATA 106,42,3,0,140,63,162,65,3,0,170,63,200,65,3,2,162,63,170,67,3,2,200,6
2,207,67,6,0,2,161,62,171,68,199,61,208,68,1,0,10,208,63,216,63,220,66,219,70,20
2,70,208,68,214,68,216,67,214,66,208,67,206,63,2,0,0,218,67,2,6,0,222,5,2,6,0,22
```

◑F－レースについてボクはすごい秘密を知ってます。それは、スピード416km／hでハイパーターボとなり、497km／hまで出るということです。このことをみんなにおしえてあげたい。(山形県鶴岡市・佐藤護・12歳)

```
2,8,2,6,0,188
2540 DATA 6,2,7,0,10,23,2,7,0,10,30,2,7,0,10,37,2,7,0,4,18,5,0,7,10,20,0,25,20,2
0,0,30,22,24,0,35,26,28,0,40,20,35,10,40,30,35,20,40,39,35,30,40,1,0,2,212,20,22
4,22,220,15,1,0,2,216,25,228,28,228,20,1,0,2,224,32,228,37,232,32,-9
2550 DATA 8,5,5,1,3,0,45,170,0,0,50,190,0,0,70,240,0,1,0,3,196,48,190,55,178,58,
174,57,1,0,17,174,60,174,54,164,54,160,60,164,64,174,64,174,58,170,62,176,60,196
,61,200,66,172,68,156,80,156,80,162,89,130,90,112,83,104,80,100,73,112,67,1,0,8,
130,90,92,99
2560 DATA 68,90,40,91,80,79,86,81,86,84,98,89,112,83,1,0,3,68,83,56,77,28,92,40,
91,1,0,5,196,61,202,57,212,56,216,60,212,64,200,66,1,0,5,222,99,230,85,260,70,27
0,70,274,73,258,80,1,0,3,274,73,286,73,294,77,272,85,1,0,7,294,77,300,76,310,80,
310,83,290,91
2570 DATA 310,81,319,88,312,99,1,0,4,310,99,319,99,319,99,312,99,222,99,1,0,22,1
60,26,170,24,180,27,196,27,210,33,210,37,208,40,208,42,204,46,196,49,188,47,184,
48,176,46,172,50,164,52,162,56,150,62,150,65,138,69,136,73,130,76,120,76,112,74,
1,0,6,150,55
2580 DATA 170,0,140,16,150,55,110,75,114,60,150,55,1,0,3,137,44,90,0,80,15,133,4
6,1,0,3,120,53,96,52,88,60,120,57,5,0,4,196,48,210,56,182,57,190,61,200,65,234,8
3,248,76,216,60,5,0,3,156,80,136,73,104,80,94,87,84,98,98,89,1,0,2,104,80,102,69
,112,68,1,0,4
2590 DATA 144,30,134,35,138,43,118,55,121,59,2,7,0,180,50,2,7,0,102,83,2,7,0,110
,90,2,7,0,150,53,2,7,0,205,60,2,7,0,150,15,2,7,0,100,55,2,7,0,90,10,2,7,0,120,69
,2,2,0,80,80,2,2,0,50,85,2,2,0,120,80,2,2,0,160,65,2,4,0,180,40,2,4,0,130,50,2,0
,0,195,55,2,0
2600 DATA 0,220,70,2,7,0,260,90,2,7,0,170,60,7,50,0,234,31,.88,2.95,7,75,0,234,3
1,.82,2.85,1,0,1,285,3,265,11,2,0,0,265,0,1,0,6,174,50,177,48,180,48,181,50,178,
52,175,52,174,50,1,0,6,187,51,189,49,191,49,191,51,189,53,187,53,187,51,1,0,1,17
9,48,177,52
2610 DATA 2,0,0,176,51,1,0,2,191,49,189,50,188,52,1,0,2,190,49,189,49,189,52,1,2
,1,179,55,182,55,-11
2620 DATA 8,7,1,0,2,95,0,95,42,197,42,1,0,1,281,42,319,42,1,0,1,95,42,80,50,3,0,
319,25,270,23,1,0,1,270,23,275,18,3,4,285,15,305,23,3,0,288,13,302,15,1,0,6,115,
0,115,12,102,12,99,13,102,16,105,13,102,12,1,0,7,102,16,115,16,120,18,125,20,125
,17,120,14
2630 DATA 119,14,115,12,5,0,1,111,12,111,16,1,0,25,319,100,319,92,293,52,295,51,
261,30,261,27,248,14,233,9,211,8,206,11,205,14,202,16,188,23,184,27,180,31,186,3
6,197,42,199,45,186,47,180,48,184,50,180,53,179,57,173,74,177,76,175,100,1,0,8,1
79,100,182,76
2640 DATA 177,73,184,57,184,54,186,51,188,49,201,47,199,45,2,0,0,176,99,2,0,0,19
0,47,1,0,4,184,100,186,77,186,71,188,59,184,50,2,2,0,184,60,1,0,16,241,47,237,51
,228,56,206,61,197,60,191,58,191,54,186,53,184,49,188,47,199,45,199,49,202,51,21
3,53,221,52
2650 DATA 232,49,241,47,1,0,1,202,51,191,54,2,2,0,191,52,1,0,12,184,27,207,18,21
4,17,220,19,240,31,243,38,243,53,249,45,253,37,249,27,220,14,211,12,205,14,2,3,0
,213,14,1,0,2,243,33,235,42,241,47,1,0,27,240,34,230,30,224,26,221,32,221,28,213
,33,217,29
2660 DATA 210,34,201,35,206,38,210,42,213,45,221,47,221,52,215,53,210,49,208,49,
208,46,209,44,202,41,197,38,190,34,188,30,197,22,202,22,201,24,197,31,200,34,1,0
,2,221,47,230,45,235,42,2,0,0,220,27,2,0,0,184,32,1,0,19,202,100,210,97,210,90,2
15,86,242,79
2670 DATA 255,68,264,59,267,61,259,70,248,79,275,79,288,83,297,92,277,84,262,81,
244,81,219,87,214,91,214,97,210,100,1,0,6,237,100,232,97,226,94,219,94,221,93,23
8,94,242,100,1,0,7,262,100,239,89,230,89,225,91,229,87,237,86,250,88,270,100,2,0
,0,315,99,2,7
2680 DATA 0,204,98,1,0,5,208,35,215,35,214,40,217,41,219,40,222,37,1,0,2,217,43,
230,43,226,37,1,0,4,233,34,226,34,222,32,236,32,233,34,2,3,0,228,33,3,2,0,45,53,
68,3,6,2,50,38,64,1,2,1,2,65,38,65,6,2,2,4,55,9,59,38,58,43,62,1,0,2,2,53,7,53,7
,55,1,0,2,2
2690 DATA 61,7,61,7,59,3,0,0,75,84,78,3,2,0,70,25,75,3,2,29,70,55,75,3,2,58,63,8
4,69,3,2,86,71,58,75,3,2,58,54,80,61,3,2,57,45,77,52,5,2,3,84,69,86,71,80,61,84,
63,77,52,80,54,6,0,2,0,45,53,68,0,47,47,66,3,2,0,17,29,24,1,2,3,0,26,24,26,24,30
,0,33,2,2,2,1
2700 DATA 27,1,2,7,77,45,69,43,55,43,51,38,46,34,49,33,69,34,69,43,2,2,2,65,37,1
,2,4,26,26,26,30,44,33,44,26,26,26,2,2,2,27,27,3,2,64,33,46,26,3,2,0,8,9,15,3,2,
12,8,40,15,1,2,1,40,15,59,17,3,2,31,17,59,24,3,2,0,0,32,6,1,2,1,32,6,40,8,1,2,1,
64,26,59,24
2710 DATA 1,2,5,40,10,62,10,62,4,32,4,32,0,32,6,1,2,3,40,15,62,15,62,21,60,20,2,
2,2,55,7,2,2,2,60,19,5,2,3,60,4,60,0,60,10,60,15,0,0,32,0,2,0,2,2,45,0,2,0,2,42,
3,2,0,2,55,12,2,0,2,10,25,2,3,0,195,30,2,2,0,205,55,-2
2720 DATA 8,7,1,0,12,30,10,214,10,214,79,200,79,200,20,120,20,120,79,58,79,58,74
,60,70,60,65,30,65,30,10,1,0,7,60,65,40,95,40,100,44,95,58,74,58,85,54,85,54,83,
1,0,3,124,79,124,22,194,22,194,79,1,0,4,194,60,176,60,176,79,180,79,180,60,1,0,4
```

●メガ・オービスのアドベンチャーを絶対につくります!! そのときはよろしくおねがいします。タイトルは「グリーン・メガウォーム」デス。(福岡県大牟田市・相沢ひろ・16歳)

```
,176,60,140
2730 DATA 60,140,79,144,79,144,60,1,0,6,140,60,122,60,124,50,144,50,144,22,140,2
2,140,50,1,0,5,144,50,180,50,180,22,176,22,176,50,194,50,1,0,7,136,52,130,52,130
,58,136,58,136,52,138,52,138,59,136,58,1,0,1,130,59,138,59,1,0,1,120,79,200,79,1
,0,4,44,100
2740 DATA 44,95,40,100,40,95,0,95,1,0,3,0,87,30,65,30,10,0,0,1,0,3,319,0,214,10,
214,79,319,100,1,0,8,250,25,220,36,319,42,319,46,220,38,220,36,250,36,282,38,290
,41,1,0,9,319,25,289,25,289,27,292,27,295,30,288,30,286,32,286,36,295,42,319,42,
2,2,0,317,40
2750 DATA 2,2,0,130,25,2,2,0,150,25,2,0,0,185,25,2,2,0,130,70,2,2,0,150,70,2,0,0
,185,70,2,3,0,10,30,2,3,0,40,30,2,3,0,220,30,2,6,0,10,87,2,6,0,10,98,2,6,0,41,97
,2,6,0,56,83,2,5,0,100,5,2,1,0,100,90,2,0,0,121,25,2,0,0,142,25,2,0,0,142,70,2,6
,0,222,37,-5
2760 DATA 8,7,9,150,110,1,0,55,150,9,146,9,144,11,141,11,138,12,136,15,134,20,13
2,18,130,9,129,13,124,10,120,13,117,17,116,24,113,25,110,28,109,32,107,32,105,33
,103,29,98,29,95,33,84,41,88,42,86,48,85,54,83,55,81,60,78,65,80,67,86,71,89,66,
82,62,89
2770 DATA 62,90,63,92,54,94,53,104,56,105,58,103,66,103,68,109,71,103,71,106,73,
103,78,116,75,124,76,124,77,117,80,125,79,127,81,109,91,110,95,112,96,113,97,150
,105,85,54,83,55,81,60,80,65,80,67,86,71,89,66,80,65,89,62,90,63,90,55,93,54,104
,56,105
2780 DATA 58,103,66,103,68,109,71,103,71,106,73,103,78,116,75,124,76,124,77,117,
80,125,79,127,81,109,91,110,95,112,96,114,99,150,105,2,4,0,138,15,1,0,13,150,40,
145,42,140,45,137,46,135,50,131,50,126,60,124,50,122,60,120,60,116,60,113,65,108
,65,103,68
2790 DATA 1,0,8,120,110,118,107,114,97,101,101,92,110,94,104,97,100,103,97,110,9
5,2,6,0,110,105,2,6,0,101,100,1,0,1,125,110,118,107,1,0,10,97,100,97,97,89,93,81
,94,77,93,76,90,80,82,86,79,94,78,103,79,106,78,1,0,2,81,94,91,90,96,90,2,5,0,96
,83,1,0,7
2800 DATA 99,84,99,87,95,88,92,86,91,84,92,83,96,83,99,84,2,7,0,96,85,1,0,2,94,8
3,96,85,92,86,2,0,0,92,84,5,0,3,90,60,103,66,89,62,103,68,89,66,103,71,2,2,0,95,
60,2,2,0,89,64,1,0,2,93,68,93,71,94,78,2,0,0,98,71,1,0,4,86,71,89,74,84,74,81,79
,80,82
2810 DATA 1,0,1,80,93,78,99,1,0,7,87,110,85,102,83,99,78,99,78,97,83,97,88,100,9
0,110,1,0,1,78,97,80,93,1,0,6,79,110,79,106,73,106,78,98,74,82,80,73,84,74,1,0,5
,80,67,68,72,75,98,73,106,72,107,72,110,2,2,0,70,73,2,2,0,75,107,1,0,13,68,72,67
,67,50,63,59
2820 DATA 74,59,76,52,83,50,88,49,92,44,98,48,98,44,102,51,105,47,108,46,110,1,0
,5,52,83,56,86,61,95,62,102,54,106,51,105,2,0,0,63,76,1,0,8,48,93,54,92,54,87,52
,87,51,92,54,94,58,93,56,87,54,87,1,0,1,55,100,54,94,1,0,1,60,95,54,92,1,0,1,46,
103,53,103
2830 DATA 1,0,10,52,82,47,80,41,82,38,87,33,85,36,93,38,94,42,98,42,102,32,107,3
0,110,1,0,1,34,110,32,107,1,0,1,38,110,35,105,1,0,1,44,102,42,102,1,0,1,47,80,50
,75,2,4,0,40,85,2,4,0,32,108,2,1,0,88,105,2,1,0,91,100,2,1,0,83,102,1,0,1,34,110
,32,107,1,0,1
2840 DATA 38,110,35,105,1,0,1,44,102,42,102,1,0,1,47,80,50,75,2,4,0,40,85,2,4,0,
32,108,2,1,0,88,105,2,1,0,91,100,2,1,0,83,102,1,0,13,28,110,28,108,26,99,36,97,2
9,97,29,87,24,86,29,84,27,82,27,80,38,76,43,76,45,77,45,80,1,0,1,40,83,29,87,1,0
,1,42,98,36
2850 DATA 97,2,0,0,31,96,2,2,0,30,82,2,2,0,30,100,1,0,27,59,74,56,73,50,75,49,73
,41,70,38,77,41,67,40,66,40,20,45,20,45,5,40,5,40,10,35,10,35,5,30,5,30,10,25,10
,25,5,20,5,20,10,15,10,15,5,10,5,10,10,5,10,5,5,0,5,5,0,2,0,20,40,20,35,0,35,5,1
,0,6,0,33,7
2860 DATA 30,15,30,25,34,30,42,30,66,25,65,1,0,6,0,40,8,35,15,35,21,39,25,43,25,
65,24,63,1,0,11,0,100,14,100,10,95,10,81,9,72,8,70,9,68,9,64,11,62,7,60,3,60,0,6
2,1,0,2,9,100,6,97,6,89,5,0,3,0,83,10,83,0,81,10,81,0,70,8,70,2,1,0,5,82,1,0,2,0
,70,2,75,0,80
2870 DATA 1,0,2,9,64,5,66,4,70,1,0,7,14,100,16,100,16,61,17,63,15,50,12,63,14,61
,14,100,2,6,0,15,57,1,0,2,10,81,12,82,14,78,1,0,2,9,72,12,76,15,75,1,0,1,15,76,1
2,79,3,2,5,74,8,76,3,2,5,77,9,79,3,7,13,70,18,75,6,0,1,13,70,18,75,2,5,0,60,10,1
,0,8,34,77,32
2880 DATA 76,27,75,30,73,28,66,29,66,32,71,35,72,40,66,2,0,0,35,74,1,0,6,27,75,2
4,79,24,84,28,88,25,93,25,102,27,110,1,0,6,27,75,25,74,21,74,18,78,18,82,22,84,2
4,84,1,0,3,20,83,18,90,18,99,20,110,1,0,4,28,68,26,67,25,69,25,75,23,74,1,0,10,1
8,75,18,70,20
2890 DATA 68,18,65,20,63,22,62,24,63,24,66,24,68,22,67,20,68,1,0,1,18,82,10,82,2
,3,0,2,105,2,3,0,12,85,2,3,0,120,100,1,0,1,80,73,82,79,2,4,0,82,75,2,6,0,55,76,2
,1,0,41,73,2,0,0,2,45,-3
2900 DATA 8,7,1,0,3,0,60,140,50,180,50,319,60,1,0,1,0,99,140,50,1,0,1,319,99,180
,50,2,5,0,1,1,2,4,0,1,70,2,4,0,319,70,-1
2910 DATA 8,1,1,0,3,0,0,109,24,209,24,319,0,1,0,3,0,99,109,74,209,74,319,99,1,0,
1,109,24,109,74,1,0,1,209,24,209,74,2,0,0,150,50,-8
```

◑2号びーぴんぐルームでプロテクトはかけないでについてひと言。プロテクトはかけるべきだ。なぜなら、人間は弱いもの。コピーがとれるとなると、不法コピー製品が出回ることになり、結局ソフトの価格向上になるからです。(大阪府藤井寺市・北野明・19歳)

```
10 GOSUB286:CLEAR700:DEFINTA-Y:WIDTH80,20:CLS3:CONSOLE11,9,0,0:DIM V$(10),MZ(4,3
,3),ST$(10),SN$(10),DR$(4),N$(10),SC(10,4),T$(10),M(10,5),O(10,5),MN$(5):SYMBOL(
100,0),"STAFF",11,7,6:SYMBOL(215,65),"OF",11,7,5:SYMBOL(125,130),"WIND",11,7,4:G
OSUB330:CLS
12 S=1
14 COLOR6:LOCATE50,2:PRINT"F1:ﾐﾙ":PRINTTAB(50);"F2:ﾊﾅｽ":PRINTTAB(50);:PRINT"F3:ﾜ
ﾀｽ":PRINTTAB(50);"F4:ﾂｶｳ":PRINTTAB(50);"F5:ﾓﾁﾓﾉ":COLOR7
16 CLS1:LOCATE40,0:PRINTTAB(79):LOCATE40,0:COLOR3:PRINT"*";:COLOR7:PRINTSN$(S);:
COLOR3:PRINT"*":COLOR7:GOSUB382:FOR I=1TO IV(0):IF N$(6)=N6$THEN MW=1ELSE MW=0
18 NEXT:LOCATE40,1:PRINTTAB(79):LOCATE40,1:IF S>5THEN FOR I=0TO 3:COLORMZ(X,Y,I)
*1.125:PRINT MZ(X,Y,I);DR$(MZ(X,Y,I));:NEXT:COLOR7:PRINT:GOTO22
20 FOR I=1 TO SC(S,0):PRINT SC(S,I);"<";SN$(SC(S,I));">";:NEXT
22 LOCATE0,11:PRINT ST$(S):SS=S:IF(S=5)*(N$(6)<>N6$)THEN PR$="ﾔｷｺｷ$ﾗﾈﾊ$ﾗﾈｷﾜﾓﾀﾄ":
GOSUB356:N$(6)=N6$
24 INPUTA$:IF A$=""GOTO24
26 IF(ASC(A$)>48)*(ASC(A$)<57)GOTO50ELSE J=0:FOR I=1TO 10:IF A$=V$(I) THEN J=I:I
=10
28 NEXT:ON J GOSUB96,130,162,226,246,212,250,262
30 IFJ=0THENPR$="ﾃﾞﾎ$ﾇｷｻﾓﾂﾋﾞ":GOSUB356
32 IF Z>0THEN IF Z<3THEN PR$="ｵｿﾊ$ﾉﾝﾈ$ｹﾀﾟｪ$ﾇｷﾉｽﾞﾎｷﾉﾜﾓﾂﾋﾞ":GOSUB356 ELSE PR$="ﾚｺｷ$
ｵｽﾓﾀﾄ･ｵﾉﾄﾎ$ｹﾀﾟｺﾛ$ﾄｷｿﾞﾇ$ﾀﾓｶﾓﾀﾄ･ﾗｷ$ﾆｸｪ$ｿｺｷﾁ$ｾﾈﾎ$ﾇｷｻﾓﾂﾋﾞ":GOSUB356:GOTO328
34 IF C>0THEN C=C+1:IF C>10THEN PR$="ﾀﾟｺｷ$ｾﾆﾞﾇｨｵﾉﾄﾎ$ﾀﾄﾀｷｻﾊ$ﾉｳﾇ$ﾀﾓｶﾓﾀﾄ":GOSUB356:
GOTO328
36 ON D GOTO40,42,44
38 GOTO46
40 PR$="ﾈｷﾛｾｷ ﾋﾎ$ｼﾅｪ$ｹｹｻｼ$ｵｽﾝﾈ$ﾏｪ$ﾐｻﾓﾀﾄ%$ｵﾉﾄﾎ$ﾘｽﾀ ﾋﾇｷﾀﾓｶﾓﾀﾄ":GOSUB356:GOTO328
42 PR$="ﾈｷﾛｾｷ ﾋﾎ$ｾｹｳﾇ$ｶﾓﾁ":GOSUB356:GOTO24
44 COLOR=(2,2):PR$="ｾｹｳﾇｶﾄ$ﾈｷﾛｾｷ ﾋﾎ$ﾗﾈﾊﾗﾈｷﾜﾓﾀﾄ":GOSUB356:D=0
46 IF S=8GOTO16
48 IF S=SS GOTO24ELSE16
50 B=ASC(A$)-48:IF(B<1)+(B>9)GOTO92
52 ON S GOTO54,54,54,54,54,58,58,58,58,58
54 K=0:FOR I=1 TO SC(S,0):IF B=SC(S,I) THEN I=SC(S,0):K=1
56 NEXT:IF K=1 GOTO88ELSE78
58 ON MZ(X,Y,B-1)GOTO62,64,66,68
60 GOTO80
62 Y=Y+1:GOTO70
64 X=X+1:GOTO70
66 Y=Y-1:GOTO70
68 X=X-1
70 IF X<>2THEN S=8:GOTO74ELSEIF Y=2THEN S=6
72 IF Y=3THEN S=7
74 IF(X=0)*(Y=3)*(C>0)THEN S=10
76 GOTO92
78 IF B=S THEN PR$="ﾗｷ$ﾃｾﾊ$ｶﾓﾁ":GOSUB356:GOTO92
80 PR$="ｾｾｺﾛ$ﾃｾﾑﾎ$ｶｽﾓﾂﾋﾞ":GOSUB356:GOTO92
82 GOTO92
84 IF S=9THEN D=D+1+(D>2)*4
86 IF D=1GOTO92
88 IF(S=3)*(B=4)*(MW=1)GOTO94ELSE S=B
90 IF S=8THEN X=2:Y=0
92 GOTO32
94 PR$="ﾎｷ ﾋﾑｺｶﾎ$ｶﾞﾇｼﾞﾓﾂﾋﾞ":GOSUB356:GOTO92
96 ON S GOTO98,100,104,108,110,112,116,118,122,118
98 PR$="ﾈｹｼﾊ$ｹﾀﾟｺｷﾔｸﾓﾁ":GOSUB356:GOTO126
100 GOSUB128:IF A$=MN$(1)THEN PR$="ｺﾞﾎ$ﾓﾀｷｱﾆﾀ$ﾇｷﾁ" ELSE PR$="ｾｾﾎ$ﾓﾀｷｱﾆﾀﾍ$ﾘｺﾄ$ﾇｷﾁ
"
102 GOSUB356:GOTO126
104 GOSUB128:IF A$=MN$(2)THEN PR$="ｺﾞﾛﾎ$ﾐｷｻｪ$ﾗｳﾇｶﾓﾁ"ELSE IF A$=MN$(3)THEN PR$="ｺ
ﾞﾛﾎ$ｺｷｳｻｪ$ﾗｳﾇｶﾓﾁ"ELSE PR$="ｾｾﾎ$ｹﾀﾟﾍ$ｶﾜｼｷﾅﾇｷﾁ"
106 GOSUB356:GOTO126
108 PR$="ﾄﾍﾀﾃｷﾉ$ｹﾓﾆﾜ$ﾇｷﾁ":GOSUB356:GOTO126
110 PR$="ｾｾﾎ$ｵﾉﾄﾍ$ﾑﾘ$ﾇｷﾁ":GOSUB356:Z=Z+1:GOTO126
112 GOSUB128:IF A$=N$(7)THEN PR$="ｾﾞﾎ$ﾀｷｲｹｷｿﾓﾍ$ｶﾁ$ﾇｷﾁ"ELSE PR$="ｾｾﾊﾎ$ﾗｷ$ﾄｷﾞﾗ$ｶﾓﾂ
ﾋﾞ"
114 GOSUB356:GOTO126
116 PR$="ｶｻﾈｷﾓﾜ$ﾇｷﾁ":GOSUB356:GOTO126
```

◐僕はこんなパソコンゲーム情報誌を待っていた。友人にも教えてやったら、早速買いに行ったという。俺のほうが先に「Beep」の良さに気がついたんだぞ！　おい、谷口！　何かよこせ!!（東京都練馬区・アニマル浜口）

```
118 GOSUB128:IF(A$=N4$)*(Q=1)*(S=10)THEN PR$="オケカス ヒ$ヌヰチ" ELSE PR$="セセホ$ニキ゜$ヌヰチ"
120 GOSUB356:GOTO126
122 D=D+1+(D>2)*4
124 IF D<>1THENPR$="ネヰロセヰ ヒホ$セケウヌカモチ":GOSUB356
126 RETURN
128 INPUT"ナニヲ";A$:RETURN
130 ON S GOTO132,134,136,142,144,146,148,154,158,152
132 PRINTT$(1):GOTO160
134 PR$="ニトタホ$モタヰアニタトヰ":GOSUB356:GOTO160
136 INPUT"ダ゛レト";A$:IF A$=""GOTO160
138 IF(A$<>MN$(2))*(A$<>MN$(3))THEN PR$="セセハホ$テヘ$マネホ$カモツ ヒ"ELSE IF A$=MN$(2)THEN
PR$="モニワヘ$ミクミサコヰ$トワノシヌ$セモウヌカン ヒトヰ"ELSE PR$="マネワヌヰタコ$ホカ゛ノカレ"
140 GOSUB356:GOTO160
142 PR$="ケモクヘ$ホヰ ヒトヰィノハコ$リ゛レ":GOSUB356:GOTO160
144 PR$="ヤキネ$ホノチヘヌヰチコC":GOSUB356:Z=Z+1:GOTO160
146 PRINTT$(1):GOTO160
148 IFP=1THENPR$="ニクホ$ネヰロセヰ ヒコヰ$ラウヌカモチ・ネヰロセヰ ヒコロ$ニクェ$キホヰキハホ$オケカ$ス ヒコヰ$カワモチ・ス ヒホ$ダ゜ヘ$
ネヰセコハ$オワモチ・ネヰロセヰ ヒホ$ダ゜ヘ$ナコハ$フユウヌカンヘヌヰチコヰ$セヘ$マヤニェ$タロ゛トコロハホ$ヨェ$ソモタヌ$ダ゜ェ$セニタヌタモキヌヰタイ
キ・デ゛モヌヰハ$ス ヒェ$ヤニスンヘヌヰチ・カテサヰノソカ%":GOSUB356:C=1ELSEPRINTT$(1)
150 GOTO160
152 PRINTT$(1):GOTO160
154 IF C>0THENPRINTT$(2)ELSEPRINTT$(3)
156 GOTO160
158 D=D+1+(D>2)*4:IF D<>1THENPRINTT$(1)
160 RETURN
162 ON S GOTO164,166,184,190,194,196,198,204,208,202
164 GOSUB288:GOTO210
166 B$="":GOSUB288:IF B$=""GOTO210
168 IF B$=N1$ THEN PR$="ニトタハ$ヌヰサンセネホ$ゼ゛トヰ・5ーマネヘ$チコヰトェ$コクン$6ーマェ$ケセチ$アーチコヰトェ$スチ":G
OSUB356ELSE182
170 INPUT"ナニヲ シテホシイ";A:ON A GOTO172,176,178
172 INPUT"ナニニ カエル";A$:PRINT N6$"ハ ";A$;"ニ カワリマシタ":FOR I=1TO IV(0):IF IV(I)=6THEN
 N$(6)=A$:I=IV(0)
174 NEXT:GOTO210
176 PR$="モタヰアニタホ$トカモニハ$マェ$ニスヌシ゛モタト":GOSUB356:IV(0)=IV(0)+1:IV(IV(0))=3:GOTO210
178 FOR I=1TO IV(0):IF IV(I)=6THEN PR$="ヤキヘ$チコヰトコヰ$サクモタト":GOSUB356:N$(6)="":I=IV
(0)
180 NEXT:GOTO210
182 PR$="コ゛ホ$ヲニトタホ$テ ヒノ$ラヘホ$カロノカコヰィシ゛ンネ$カキヘノロ$ラロウヌケセキ・ァ$ネ$カウヌカモチ":GOSUB356:GOTO21
0
184 B$="":GOSUB288:IF B$=""GOTO210
186 GOSUB288:IF B$<>""THEN PRINT"アリガ゛トウ!"
188 GOTO210
190 B$="":GOSUB288:IF B$<>""THEN PRINT"アリガ゛トウ!"
192 GOTO210
194 GOSUB288:Z=Z+1:GOTO210
196 GOSUB288:GOTO210
198 IF P=1THEN PR$="コムヰヘ$ユセキホ$ヤクヌカモチコヰ$ラヘェ$ニトチセネホ$ヌヰサノカ$レキヌヰチ":GOSUB356ELSEGOSUB
288
200 GOTO210
202 PRINT T$(1):GOTO210
204 IF C>0THEN PRINT T$(2)ELSE PRINT T$(3)
206 GOTO210
208 D=D+1+(D>2)*4:IF D<>1THEN PRINT T$(1)
210 RETURN
212 ON S GOTO10,214,214,214,214,218,214,214,222,214
214 GOSUB302:FOR I=1 TO IV(0):IF IV(I)=4THEN S=9:C=0
216 NEXT:GOTO224
218 GOSUB128:IF A$=N$(7)THEN PR$="ラナオスヰンハホ$ケラチサヰモチ"ELSE PR$="セセハホ$デ゛ホ$オワモツ ヒ"
220 GOSUB356:GOTO224
222 D=D+1+(D>2)*4:IF D<>1THENGOSUB302
224 RETURN
226 ON S GOTO228,228,228,232,228,228,228,228,238,228
228 GOSUB312:IF B$<>""THENPRINTT$(5)
230 GOTO244
232 GOSUB312:IF B$=N8$THEN PR$="ミクヘ$フカ゜ホ$タヰミヰ ヒヌヰラ$マヰウシワ$チンメネヰ$サ゛カヌヰチ・タヰイケキソモヘ$スロ
```

●今は、冬です。冬といえばコタツ、ナベ、アツカンでキュ〜と一杯。そして横には、美人のコンピュータ。あぁ、世界がユガンでいく……。新生ビープ、頑張れ!!〈調布のフトンネコより〉

◑僕は、秋葉原が好きで、ピンボールが好きで、アレンジボールが好きで、麻雀の大好きな12歳です。（我孫子のケンちゃんでーす）

```
ｶｺｷ$ﾅｺﾆｷｶﾇｻﾓﾁ･ｦﾀｷｲｹｷｿﾓﾎ$ｹﾓｸﾍ$ﾐｸﾍ$ﾌｶﾟｪ$ｻﾊｶﾛﾞﾄ･ｾ ﾋﾎｷ ﾋﾎ$ﾀﾟﾊ$ﾈﾓｳﾇｶｼﾚｷﾊ$ﾈﾍ$ｹｹﾂﾄｷ･ｧｺﾞﾎ$
ｵﾉﾄｪ$ﾑﾘﾊ$ｵ ﾋﾉｶﾀﾓﾁ":GOSUB356:S=5:WHILEINKEY$="":WEND:GOTO236
234 IF B$<>""THEN PRINTT$(5)
236 GOTO244
238 GOSUB312:IF B$=N$(4)THEN D=2:COLOR=(2,1):PR$="ﾈｷﾛｾｷ ﾋﾎ$ｾｹﾜﾆｻﾓﾀﾄ･ﾀｺﾀ$ﾓﾄｷ$ﾀ ﾋﾇｷﾎ
$ｶﾓﾂ ﾋﾞ":GOSUB356:GOTO244
240 IF B$=N$(5)THEN S=12:GOSUB382:PR$="ﾈﾆﾂｷ ﾋ$ｺﾂｷｺｷ$ﾐｻｨｵﾉﾄﾈ$ﾔｷﾍ$ｺﾛﾄｷﾎ$ﾃﾍ$ｺﾂｷﾊ$ﾍﾂﾛ
ﾞﾇ$ﾃﾛﾄｺｼ$ﾓｶｵｺｷﾜﾀﾓﾄ･ﾈｷﾛｾｷ ﾋﾗ$ｹｳﾇｻﾓﾁｺｷ$ﾔﾝﾔﾝｷﾅﾊ$ﾃﾍﾁｺｷﾄﾎ$ﾅｶｿｼﾉｳﾇｨﾆｶﾊﾎ$ﾔｸﾉｼﾉｳﾇ$ﾀﾓｶﾓﾀﾄ･
ﾃﾍﾓﾓ$ﾐﾄﾜﾎ$ｺﾂｷﾊﾍｳﾇ$ﾏｺｷﾀﾍﾀﾓﾓﾇｷ$ｺｸﾝｾﾈｺｷ$ﾇｷｻﾀﾓﾄ･":GOSUB356:GOTO328
242 D=D+1:IF D<>1 THEN IF B$<>"" THEN PRINT T$(5)
244 RETURN
246 FOR I=1 TO IV(0):PRINT N$(IV(I)):NEXT
248 RETURN
250 ON S GOTO252,252,252,252,252,254,252,252,258,252
252 GOSUB320:GOTO260
254 GOSUB320:IF B$=N$(7)THEN PR$="ｶﾁﾍ$ｷﾛﾊ$ﾋｽﾔﾅｺｷ$ｵﾜﾓﾁ":GOSUB356:SC(S,0)=SC(S,0)+
1:SC(S,SC(S,0))=5:MZ(2,2,0)=1:SS=0:U=1:WHILEINKEY$="":WEND
256 GOTO260
258 D=D+1:IF D<>1GOSUB320
260 RETURN
262 GOSUB128:IF A$<>N$(2)GOTO266 ELSE FOR I=1 TO IV(0):IF IV(I)=2 THEN PO=1:FOR
J=I+1 TO IV(0)+1:IV(I)=IV(J):NEXT:IV(0)=IV(0)-1:I=IV(0)+1
264 NEXT
266 ON S GOTO268,268,268,268,268,272,276,268,282,268
268 IF PO<>1GOTO280ELSE PR$="ﾉﾊﾗ$ｹｾﾜﾓﾂ ﾋﾞ":GOSUB356
270 GOTO284
272 IF PO<>1GOTO280ELSE PR$="ｶﾁﾍ$ｷﾛﾊ$ﾋｽﾔﾅｺｷ$ﾔｸﾓﾁ":GOSUB356
274 GOTO284
276 IF PO<>1GOTO280ELSES=11:GOSUB382:S=7:PR$="ｺﾑｷﾍ$ﾕｾｷﾊ$ﾀｷｲｹｷｿﾓﾍ$ﾁｺｷﾄｺｷ$ﾔｸﾓﾁ":GO
SUB356:P=1
278 GOTO284
280 PRINTT$(4)
282 D=D+1:IF D<>1GOTO268
284 RETURN
286 FORGM=1TO7:COLOR=(GM,GM):NEXT:RETURN
288 IF M(S,0)=0THENPRINTT$(1):GOTO300
290 IF M(S,0)=1GOTO296
292 INPUT"ﾀﾞﾚﾆ";A$:IF S=4GOTO296ELSE FOR I=1 TO M(S,0):IF A$=MN$(M(S,I)) THEN B$
=A$:I=M(S,0)
294 NEXT:IF B$=""THENPR$="ｾｾﾊﾎ$ﾃﾍﾏﾈﾎ$ｶﾓﾂ ﾋﾞ":GOSUB356:GOTO300
296 GOSUB128:B$="":FOR I=1 TO IV(0):IF A$=N$(IV(I))THEN B$=A$:FOR II=I TO IV(0):
IV(II)=IV(II+1):NEXT:I=IV(0)
298 NEXT:IF B$=""THENPRINTT$(4)
300 RETURN
302 GOSUB128:IF O(S,0)=0GOTO308
304 B$="":FOR I=1 TO O(S,0):IF A$=N$(O(S,I))THEN B$=A$:IV(0)=IV(0)+1:IV(IV(0))=O
(S,I):I=O(S,I)
306 NEXT:IF B$=""GOTO308ELSEPRINT"OK":GOTO310
308 PR$="ｾｾﾊﾎ$ﾃﾞﾎ$ｵﾜﾓﾂ ﾋﾞ":GOSUB356
310 RETURN
312 GOSUB128:IF A$=""GOTO318ELSE B$="":FOR I=1 TO IV(0):IF A$=N$(IV(I))THEN B$=A
$:I=IV(0)
314 NEXT:IF B$<>""THEN PRINT"OK":GOTO318
316 PRINT T$(4)
318 RETURN
320 GOSUB128:IF A$=""GOTO326ELSE B$="":FOR I=1 TO O(S,0):IF A$=N$(O(S,I))THEN B$
=A$:I=O(S,0)
322 NEXT:IF B$<>""THENPRINT"OK":GOTO326
324 PR$="ﾃﾞﾎ$ｷｾｷｺﾂﾓﾂ ﾋﾞ":GOSUB356
326 RETURN
328 INPUT"ﾓｳ ｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ Y/N";A$:IF A$=""GOTO328ELSE IF A$="Y"THEN RUN ELSE IF A$
="N"THEN END ELSE328
330 FOR I=1 TO 5:READ PR$:GOSUB358:V$(I)=WP$:KEY I,WP$:NEXT:FOR I=6 TO 8:READ PR
$:GOSUB358:V$(I)=WP$:NEXT:FOR I=1 TO 10:READ PR$:GOSUB358:SN$(I)=WP$:NEXT
332 FOR I=1 TO 5:READ PR$:GOSUB358:T$(I)=WP$:NEXT:FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 3:FOR
W=0 TO 3:READ MZ(X,Y,W):NEXT:NEXT:NEXT
```

```
334 FOR S=1 TO 5:READ SC(S,0):FOR I=1 TO SC(S,0):READ SC(S,I):NEXT:NEXT
336 FOR I=0 TO 4:READ DR$(I):NEXT
338 DATAﾔﾝ,ﾎﾉﾁ,ﾆﾄﾁ,ﾆｺｷ,ﾗﾅﾗﾍ,ﾈﾝ,ｷｾｷｺﾁ,ﾍﾕ,ﾘﾓ,ﾓﾀｷｱﾆﾀﾍ$ﾘｺﾄ,ﾀﾟﾍ$ｶﾜｼｷﾅ,ﾓﾆﾜﾍ$ﾏﾟﾎｷ,ﾑﾘ,ﾏﾟ
ﾎｷ,ﾋｽﾔﾅ,ﾆｷﾟ,ﾀﾟﾍ$ﾃﾈ,ﾆｷﾟ
340 DATA ｾｾﾊﾎ$ﾄｷﾞﾗ$ｶﾓﾂﾋ,ﾏﾈﾏｷﾈﾎ$ﾊｽｷﾓﾈｷｶ$ﾄｷﾞﾗ$ｵﾉﾄﾊ$ｺﾓｳﾇｶﾝ$ﾏﾙﾎ$ﾉｶﾚｷﾇｷﾁ,ｾﾍ$ﾓﾚﾉｺﾊ$ｵﾝｶ
ﾇｶﾝﾏﾈﾎ$ｶﾓﾂﾋ,ｵﾉﾄﾎ$ﾃﾞｪ$ﾗｳﾇ$ｶﾓﾂﾋ,ﾀｺﾀ$ｾｾﾇｷﾎ$ﾉﾋﾍ$ﾘｼﾊﾗ$ﾄﾅﾓﾂﾋ
342 DATA 1,2,0,0,1,2,3,0,1,2,3,0,0,2,3,0,1,2,0,4,1,2,3,4,1,2,3,4,0,0,3,4,1,2,0,4
,1,2,3,4,0,2,3,4,0,0,3,0,1,2,0,4,1,2,3,4,1,2,3,4,0,2,3,0,1,0,0,4,1,0,3,4,1,0,3,4
,0,0,3,4,2,2,3,2,1,3,3,1,2,4,1,3,1,8,,N,E,S,W
344 FOR S=1 TO 10:READ PR$:GOSUB358:ST$(S)=WP$:NEXT
346 DATA ｾｾﾎ$ﾘﾓﾍﾉｺﾇｷﾁ,ｾｾﾎ$ﾓﾀｷｱﾆﾀﾍ$ﾘｺﾄﾇｷﾁ,ｾｾﾎ$ｹﾀﾟﾍ$ｶﾜｼｷﾅ$ﾇｷﾁ･ﾎｷﾋﾑｺｶﾈ$ｹﾀﾟﾊ$ﾎｶｳﾇｶｼ$
ﾏﾈﾏｷﾈｺｷ$ｶﾓﾁ,ﾓﾆﾜｺｷ$ｹｾﾉﾆﾞﾇｶﾓﾁ,ｾｾﾎ$ﾑﾘﾇｷﾁ･ﾇｷｼｷﾅｺｷ$ｵﾜﾓﾁ,ｾｾﾎ$ﾓﾆﾜﾍ$ﾏﾟﾎｷﾇｷﾁ･ﾗｷ$ﾄｷﾞﾗ$ｶﾓﾂﾋ
,ｶｻﾈｷﾓﾜﾇｷﾁ,ｾｾﾎ$ﾆｷﾟ$ﾇｷﾁ,ｹﾀﾟｺｷ$ｼﾁｷﾞﾇ$ｺｾｷｺﾛ$ﾈｷﾛｾｷﾋｺｷ$ﾇｷﾇｻﾓﾀﾄ,ｺﾑｷｺｷ$ｼﾁｷﾞﾇ$ｵｹｶｽﾋｺｷ$ﾔｸ
ﾓﾁ
348 M(2,0)=1:M(2,1)=1:PR$="ﾓﾀｷｱﾆﾀ":GOSUB358:MN$(1)=WP$:M(3,0)=2:M(3,1)=2:M(3,2)=
3:PR$="ﾎｷﾋﾑｺｶ":GOSUB358:MN$(2)=WP$:PR$="ﾏﾈﾏｷﾈ":GOSUB358:MN$(3)=WP$:O(6,0)=1:O(6,
1)=7:O(10,0)=1:O(10,1)=4:O(9,0)=1:O(9,1)=5:PR$="ﾐｸ":GOSUB358:N8$=WP$
350 FOR I=0 TO 5:READ IV(I):NEXT:FOR I=1 TO 7:READ PR$:GOSUB358:N$(I)=WP$:NEXT:N
6$=N$(6):N4$=RIGHT$(N$(4),2):N1$=N$(1)
352 DATA 5,1,2,2,2,6,ｺﾌ,ｼﾁﾜ,ﾄｶﾓﾆ,ｵｹｶｽﾋ,ｺﾂｷﾞﾍﾆｸ,ﾔｷ,ｶﾁ
354 RETURN
356 FOR GM=1 TO LEN(PR$):PRINT CHR$(ASC(MID$(PR$,GM,1))-4);:NEXT:PRINT:RETURN
358 WP$="":IFLEN(PR$)<>0THENFOR GM=1 TO LEN(PR$):WP$=WP$+CHR$(ASC(MID$(PR$,GM,1)
)-4):NEXT
360 RETURN
362 RESTORE534:RETURN
364 RESTORE574:RETURN
366 RESTORE412:RETURN
368 RESTORE562:RETURN
370 RESTORE444:RETURN
372 RESTORE468:RETURN
374 RESTORE486:RETURN
376 RESTORE514:RETURN
378 RESTORE608:RETURN
380 RESTORE610:RETURN
382 ON S GOSUB378,362,364,366,368,366,380,380,374,372,370,376
384 IF(S=4)+(S=6)+(S=11)THEN ZX=319/300:ZY=99/110ELSE ZX=1:ZY=1
386 IF(S=3)THEN ZX=319/150:ZY=99/110
388 IF(S=6)*U THEN COLOR=(4,0):COLOR=(6,0)ELSE COLOR=(4,4):COLOR=(6,6)
390 READ GM:IF GM=-S THEN RETURN
392 IF GM<=0 GOTO 388
394 ON GM GOSUB398,400,402,404,406,408,410
396 GOTO388
398 READ GC,GL,ZSX,ZSY:FOR GI=1 TO GL:ZX1=ZSX:ZY1=ZSY:READ ZSX,ZSY:LINE(ZX1*ZX,Z
Y1*ZY)-(ZSX*ZX,ZSY*ZY),PSET,GC:NEXT:RETURN
400 READ GC,GB,ZSX,ZSY:PAINT(ZSX*ZX,ZSY*ZY),GC,GB:RETURN
402 READ GC,ZSX,ZSY,ZX1,ZY1:LINE(ZSX*ZX,ZSY*ZY)-(ZX1*ZX,ZY1*ZY),PSET,GC,BF:RETUR
N
404 READ GC,GL:FOR GI=1 TO GL:READ ZSX,ZSY,ZR:CIRCLE(ZSX*ZX,ZSY*ZY),ZR*2,GC,,,,F
:NEXT:RETURN
406 READ GC,GL:FOR GI=1 TO GL:READ ZSX,ZSY,ZX1,ZY1:LINE(ZSX*ZX,ZSY*ZY)-(ZX1*ZX,Z
Y1*ZY),PSET,GC:NEXT:RETURN
408 READ GC,GL:FOR GI=1 TO GL:READ ZSX,ZSY,ZX1,ZY1:LINE(ZSX*ZX,ZSY*ZY)-(ZX1*ZX,Z
Y1*ZY),PSET,GC,B:NEXT:RETURN
410 READ ZSR,GC,ZSX,ZSY,ZST,ZEN:CIRCLE(ZSX*ZX,ZSY*ZY),ZSR,GC,,ZST,ZEN:RETURN
412 DATA3,7,0,0,300,110,1,0,4,38,0,38,8,28,22,22,28,0,43
414 DATA1,0,4,38,8,38,13,34,22,28,32,4,50,1,0,7,80,0,80,5,74,15,68,23,60,32,50,3
8,38,44,20,50,1,0,7,80,5,80,22,78,35,68,45,54,54,46,58,30,60,20,60,1,0,9,120,0,1
18,6,108,23,98,33,78,45,54,54,20,53,20,50,4,50,0,50,1,0,4,0,57,10,55,20,53,20,60
,0,60
416 DATA1,0,2,54,54,54,61,30,60,1,0,7,178,0,180,7,188,24,198,33,218,44,236,51,23
6,60,228,95,1,0,7,10,110,24,68,22,60,28,68,40,110,54,78,54,61,70,95,1,0,7,40,110
,70,95,78,95,112,75,186,75,218,95,228,95,258,110,2,2,0,200,60,2,0,0,10,42
418 DATA2,5,0,140,110,2,0,0,16,40,2,0,0,60,40,2,0,0,10,90,2,0,0,40,80,4,4,6,128,
52,4,170,52,4,130,9,4,168,9,4,140,5,3,160,5,3,3,4,122,75,132,52,3,4,124,50,130,1
2,1,4,2,142,2,150,1,158,2,3,4,168,11,174,51,3,4,176,51,166,75
```

●ビープ創刊、おめでとうございます。色々とソフト関係の雑誌は出ていますが、そんな中でも、「今までのとは、ちょっとちがうな!?」、という印象。ぜひ、他誌とは一味ちがう物をめざしてください。（神奈川・山元達也）

STAFF OF WIND FM-7/NEW7/77 5 BLOCK

```
420 DATA5,0,4,118,6,118,75,108,78,108,23,98,33,98,82,78,45,78,95,1,0,11,220,0,22
0,10,220,25,224,37,236,51,242,53,266,52,272,50,250,40,240,35,230,23,220,10,1,0,8
,260,0,260,8,256,20,260,33,272,50,300,51,300,44,284,34,260,8
422 DATA1,0,13,236,60,272,60,276,61,290,61,300,60,300,110,292,110,272,73,272,60,
262,78,258,110,240,82,236,79,236,60,1,0,2,236,55,242,57,254,60,1,0,5,272,50,272,
53,272,60,272,53,280,56,300,57
424 DATA5,0,4,180,7,180,75,188,24,188,75,198,33,198,82,218,44,218,95,1,0,5,78,95
,218,95,194,95,174,75,124,75,104,95,6,0,4,124,75,174,80,120,80,180,85,114,85,184
,90,110,90,190,95,2,0,0,240,40,2,0,0,280,40,2,0,0,250,70,2,0,0,290,70
426 DATA1,6,1,132,74,166,74,2,6,4,140,50,3,4,132,74,166,65,4,2,12,10,17.5,5.5,4,
23.5,3.5,62,14,4,52,13,3,108,10,3,104,15,2,288,17.5,5.5,294,23.5,3.5,236,14,4,24
6,13,3,190,10,3,196,13,2,-6
428 DATA1,3,14,148,32,144,33,140,37,136,43,134,45,134,47,136,54,142,58,160,57,16
4,53,164,41,160,36,158,34,154,32,148,32
430 DATA2,3,7,150,50,1,0,26,146,40,132,43,142,45,132,50,142,53,146,54,136,67,140
,67,134,70,138,72,136,74,164,74,162,72,166,72,164,67,168,68,160,57,160,53,164,53
,168,52,172,49,166,45,162,44,170,43,164,41,158,41,146,40,2,0,0,150,50
432 DATA1,7,9,146,40,146,42,150,43,150,45,156,45,156,43,158,42,158,40,152,34,146
,40,2,7,7,152,40,1,6,4,152,37,142,35,152,36,158,35,152,37,2,6,6,150,36,4,4,1,150
,36,1,5,0,3,151,41,151,42,148,40,149,40,154,40,155,40
434 DATA1,1,18,0,90,10,87,12,87,21,89,25,86,34,85,42,85,45,86,52,83,58,82,64
436 DATA83,69,85,72,87,74,89,70,93,70,95,41,110,0,110,0,90,2,1,1,20,95,1,0,5,0,1
05,23,103,35,105,32,110,35,105,47,106,1,0,13,21,89,23,90,27,91,24,95,24,102,23,1
03,24,102,38,103,46,100,45,94,49,91,51,90,48,88,45,86
438 DATA1,0,6,46,100,52,100,61,100,52,100,56,102,48,100,51,104,1,1,19,300,91,294
,90,286,90,280,91,276,93,275,91,266,87,256,87,250,88,250,87,240,83,230,83,228,85
,222,87,224,90,228,91,228,94,259,110,300,110,300,91,2,1,1,280,95
440 DATA1,0,16,250,87,246,91,246,92,242,94,240,95,244,98,236,98,244,98,244,102,2
52,103,260,104,274,103,274,101,270,98,270,96,274,95,276,93
442 DATA1,0,6,258,110,268,109,274,107,274,103,274,107,282,108,300,107,4,2,6,2,87
,1.5,28,86,1.5,52,83,1.5,242,85,1.5,268,89,1.5,296,93,1.5,-4
444 DATA3,7,0,0,300,110
446 DATA1,0,109,100,5,92,7,84,11,80,15,76,20,72,26,70,31,70,38,70,46,72,52,74,57
,78,62,84,68,90,67,92,63,88,60,86,56,82,51,80,47,78,40,80,30,80,24,82,19,86,14,9
2,9,100,5,108,5,114,7,122,9,130,13,142,20,154,28,162,36,168,45,176,57,182,66,186
,80
448 DATA186,93,186,97,184,100,180,96,180,86,178,79,174,69,178,79,178,86,178,93,1
72,90,171,80,170,73,166,64,168,73,168,80,164,87,156,83,146,79,138,81,136,83,132,
87,132,91,132,95,134,101,140,110,134,101,126,93,118,87,108,80,120,80,144,79,146,
79,152,76
450 DATA156,73,154,68,152,63,150,60,146,58,148,45,148,36,146,31,142,27,140,26,13
6,26,132,27,129,29,122,25,125,23,125,24,122,22,120,21,114,18,108,12,104,11,100,1
3,102,23,101,27,106,29,114,30,118,28,122,25,118,28,114,30,114,30,116,33,116,34,1
12,35,108,38
452 DATA106,42,102,58,100,59,92,63,2,0,0,75,40,2,3,0,90,40,1,0,6,112,35,114,39,1
18,43,122,40,124,36,132,30,140,26,1,0,18,112,41,110,43,110,46,114,48,116,49,118,
52,114,57,110,60,106,63,102,66,112,62,122,59,118,52,122,59,130,57,136,56,130,42,
130,37,132,34
454 DATA1,0,28,146,58,144,60,140,62,134,64,129,66,140,67,126,66,102,66,90,67,84,
68,74,70,68,72,66,73,66,75,68,77,72,79,92,89,114,101,128,111,124,111,118,107,108
,102,94,96,78,90,68,86,64,83,64,80,66,78,68,77,2,5,0,120,45,2,5,0,100,75
456 DATA2,0,0,125,85,2,3,0,116,58,2,7,0,120,25,2,7,0,120,35,2,7,0,80,88,1,0,7,64
,80,62,80,62,96,64,98,68,99,72,103,76,105,92,105,1,0,8,68,86,68,95,76,97,78,101,
82,103,90,104,92,105,92,108,96,110
458 DATA2,0,0,66,90,2,1,0,90,100,1,0,2,78,90,78,98,78,101,1,0,2,94,96,96,106
460 DATA92,108,5,0,15,0,90,40,90,40,90,40,70,40,70,74,70,40,70,60,80,60,80,62,80
,40,90,60,105,60,105,60,80,60,105,76,105,136,105,180,105,180,105,180,96,186,90,2
16,90,216,90,216,0,216,90,276,110,220,0,220,90,220,90,300,110
462 DATA3,0,224,0,230,93,3,0,234,0,240,96,3,0,245,0,251,99,3,0,258,0,264,102,3,0
,272,0,280,106,3,0,290,0,300,110,1,0,8,107,21,106,23,102,23,102,21,107,21,108,22
,109,24,109,25,112,25
464 DATA1,2,1,112,27,115,27,1,0,4,112,19,114,21,119,21,119,19,112,19,2,4,0,116,2
0,2,4,0,104,22,1,6,8,93,14,101,16,105,16,112,12,115,10,108,13,103,15,98,15,93,14
,4,5,1,104,15,2
466 DATA1,0,3,108,29,108,35,112,36,108,29,1,0,3,124,24,124,33,130,34,124,24,2,6,
0,110,34,2,6,0,127,32,-11
```

◑ゴーストバスターズは最高です。お化けが可愛い。とくにマシュマロマンは絶品／ 抱腹絶倒ものですヨ。誰があんな物考えたのかしら…。どなたか、マシュマロマンのゲーム作って下さい。（マシュマロギャル）

```
468 DATA3,7,0,0,319,99,1,0,5,60,10,150,10,150,5,160,5,160,10,230,10,1,0,3,90,20,
90,0,130,0,130,10,1,0,3,40,20,90,20,100,17,100,10,1,0,3,200,5,180,5,180,15,200,1
5,1,0,5,190,15,190,20,240,20,240,30,200,30,200,20,1,0,3,200,30,200,40,190,40,200
,36
470 DATA1,0,6,243,40,190,40,190,45,200,45,200,50,220,50,220,40,1,0,4,280,50,200,
50,200,60,260,60,260,50,1,0,3,200,57,188,57,180,60,200,60,1,0,3,200,57,188,57,18
0,60,200,60,1,0,3,188,57,188,52,180,55,180,60,1,0,3,188,52,170,52,160,55,180,55
472 DATA1,0,4,160,55,160,70,140,70,150,67,160,67,1,0,5,190,70,140,70,140,85,120,
85,130,82,140,82
474 DATA1,0,4,160,90,120,90,120,80,130,76,130,82,1,0,3,60,80,120,80,130,76,100,7
6
476 DATA1,0,4,92,80,92,65,100,63,100,77,92,80,1,0,7,40,65,92,65,100,63,80,63,70,
65,70,50,80,50,80,63,1,0,5,50,50,80,50,90,47,90,37,80,40,80,50,1,0,7,40,40,80,40
,90,37,80,37,70,40,70,20,80,20,80,37
478 DATA1,0,1,150,10,160,8,2,5,0,120,40,1,0,10,200,26,186,26,180,30,180,37,158,3
7,150,40,150,47,138,47,130,50,130,66,100,66
480 DATA2,3,0,150,60,1,0,4,200,30,180,30,180,40,150,40,150,50,1,0,3,180,50,130,5
0,130,70,100,70,2,0,0,150,60
482 DATA1,0,4,90,63,90,60,150,30,160,35,100,65,2,1,0,120,50,1,0,7,180,15,156,28,
134,17,150,30,160,35,184,43,166,33,190,20,2,6,0,160,30,1,0,4,157,31,170,23,176,2
5,164,32,157,31,2,2,0,166,27,1,0,1,155,33,95,62
484 DATA4,0,2,134,17,4,184,43,4,4,6,2,134,17,3,184,43,3,2,6,0,172,38,2,6,0,174,3
9,-10
486 DATA 3,5,0,0,319,99
488 DATA 1,0,32,212,18,194,23,178,21,178,19,194,21,214,14,200,17,190,17,178,14,1
78,12,188,10,190,9,188,8,194,3,204,3,210,2,216,4,226,13,252,18,236,17,242,20,238
,20,250,26,240,24,246,30,238,26,240,33,236,30,232,36,218,48,222,40,218,29,206,20
490 DATA 1,0,34,202,27,200,33,190,37,198,43,182,43,174,45,168,42,159,43,150,39,1
42,38,136,35,124,35,120,32,112,32,108,30,102,30,96,24,84,19,70,16,46,16,32,19,40
,20,56,19,68,21,76,24,82,27,92,33,100,40,100,43,104,47,102,49,106,51,110,51,114,
49,106,42
492 DATA 1,0,17,106,42,116,44,120,48,118,50,122,52,126,50,122,48,122,45,138,51,1
50,51,144,55,154,63,164,63,156,57,176,56,194,48,202,36,202,27
494 DATA1,0,6,178,59,182,63,200,63,200,61,190,61,186,59,178,59,2,4,0,220,20,1,2,
2,178,20,194,22,213,16
496 DATA5,2,1,194,22,214,15,1,6,1,177,2,192,4,1,0,3,218,48,190,59,168,59,156,57,
1,0,1,202,27,198,22,1,0,4,194,3,164,1,192,5,178,5,188,8,1,0,4,216,4,246,1,218,7,
238,6,221,10
498 DATA1,0,5,200,10,202,11,212,12,212,11,208,10,200,10,1,0,5,196,9,194,10,190,1
0,190,9,192,8,196,9,1,0,3,218,48,190,59,168,59,156,57,1,0,2,204,4,200,5,200,6,1,
0,2,230,16,234,18,234,28,1,0,8,0,40,39,40,39,35,20,35,20,30,26,30,26,24,20,24,20
,20
500 DATA1,0,7,0,20,24,20,24,14,16,14,16,18,8,18,8,14,0,14,1,0,8,39,40,70,40,70,3
5,60,35,60,30,40,30,40,20,32,19,24,20,1,0,3,190,77,90,55,82,44,70,40,2,4,0,100,7
0,1,0,3,40,50,50,60,80,75,100,99
502 DATA1,0,3,20,60,30,70,40,90,40,99,5,0,3,0,26,26,26,0,33,20,33,40,90,50,99,2,
2,0,145,40,2,2,0,220,20,2,6,0,210,40,2,0,0,36,30,2,2,0,195,40,2,2,0,186,61,2,2,0
,195,38
504 DATA5,0,8,186,43,194,48,102,30,92,33,94,24,82,27,70,16,68,21,58,16,58,19,44,
16,48,20,39,17,40,20,178,19,188,17,2,0,0,190,18,1,0,2,176,45,170,50,176,56,1,0,2
,158,43,148,45,150,51,1,0,2,142,39,130,40,132,50
506 DATA1,0,2,126,35,118,38,118,45,1,0,2,112,32,106,35,106,42,3,0,140,63,162,65,
3,0,170,63,200,65,3,2,162,63,170,67,3,2,200,62,207,67,6,0,2,161,62,171,68,199,61
,208,68
508 DATA1,0,10,208,63,216,63,220,66,219,70,202,70,208,68,214,68,216,67,214,66,20
8,67,206,63,2,0,0,218,67,2,6,0,222,5,2,6,0,222,8,2,6,0,188,6,2,7,0,10,23,2,7,0,1
0,30,2,7,0,10,37
510 DATA2,7,0,4,18,5,0,7,10,20,0,25,20,20,0,30,22,24,0,35,26,28,0,40,20,35,10,40
,30,35,20,40,39,35,30,40
512 DATA1,0,2,212,20,224,22,220,15,1,0,2,216,25,228,28,228,20,1,0,2,224,32,228,3
7,232,32,-9
514 DATA 3,5,0,0,319,99,5,1,3,0,45,170,0,0,50,190,0,0,70,240,0
516 DATA1,0,3,196,48,190,55,178,58,174,57,1,0,17,174,60,174,54,166,54,162,60,164
,64,174,64,174,58,170,62,176,60,196,61,200,66,172,68,156,80,156,80,162,89,130,90
,112,83,104,80,100,73,112,67,1,0,8,130,90,92,99,68,90,40,91,80,79,86,81,86,84,98
,89,112,83
```

◑「BEEP」編集のジン氏は、電話で声を聞く限りとっても優しそうで、若そうですが、本当のところはどーですか？（京都市・期待を裏切って欲しくないと思いつつ〝初登場！〟を願う乙女）

```
518 DATA1,0,3,68,83,56,77,28,92,40,91,1,0,5,196,61,202,57,212,56,216,60,212,64,2
00,66,1,0,5,222,99,230,85,260,70,270,70,274,73,258,80,1,0,3,274,73,286,73,294,77
,272,85
520 DATA1,0,7,294,77,300,76,310,80,310,83,290,91,310,81,319,88,312,99
522 DATA1,0,4,310,99,319,99,319,99,312,99,222,99
524 DATA1,0,22,160,26,170,24,180,27,196,27,210,33,210,37,208,40,208,42,204,46,19
6,49,188,47,184,48,176,46,172,50,164,52,162,56,150,62,150,65,138,69,136,73,130,7
6,120,76,112,74
526 DATA1,0,6,150,55,170,0,140,16,150,55,110,75,114,60,150,55,1,0,3,136,42,90,0,
80,15,132,45,1,0,3,120,53,96,52,88,60,120,57,5,0,4,196,48,210,56,182,57,190,61,2
00,65,234,83,248,76,216,60
528 DATA5,0,3,156,80,136,73,104,80,94,87,84,98,98,89,1,0,2,104,80,102,69,110,68,
1,0,4,144,30,134,35,138,43,118,55,120,58,2,7,0,180,50,2,7,0,102,83,2,7,0,110,90,
2,7,0,150,53,2,7,0,205,60,2,7,0,120,69
530 DATA2,2,0,50,85,2,2,0,120,80,2,2,0,160,60,2,4,0,180,40,2,4,0,130,50,2,0,0,19
5,55,2,0,0,220,70,2,7,0,260,90,2,7,0,170,60,7,50,0,234,31,.53,.86,7,75,0,234,31,
.53,.87,1,0,1,285,6,265,15,2,0,0,250,8,2,2,0,72,85,2,7,0,88,16,2,7,0,104,56,2,7,
0,152,24
532 DATA1,0,6,174,50,177,48,180,48,181,50,178,52,175,52,174,50,1,0,6,187,51,189,
49,191,49,191,51,189,53,187,53,187,51,1,0,1,179,48,177,52,2,0,0,176,51,1,0,2,191
,49,189,50,188,52,1,0,2,190,49,189,49,189,52,1,2,1,179,55,182,55,-12
534 DATA3,7,0,0,319,99,1,0,2,95,0,95,42,197,42,1,0,1,281,42,319,42,1,0,1,95,42,8
0,50
536 DATA 3,0,319,25,270,23,1,0,1,270,23,275,18,3,4,285,15,305,23,3,0,288,13,302,
15,1,0,6,115,0,115,12,102,12,99,13,102,16,105,13,102,12,1,0,7,102,16,115,16,120,
18,125,20,125,17,120,14,119,14,115,12
538 DATA5,0,1,111,12,111,16,1,0,25,319,100,319,92,293,52,295,51,261,30,261,27,24
8,14,233,9,211,8,206,11,205,14,202,16,188,23,184,27,180,31,186,36,197,42,199,45,
186,47,180,48,184,50,180,53,179,57,173,74,177,76,175,100
540 DATA1,0,8,179,100,182,76,177,73,184,57,184,54,186,51,188,49,201,47,199,45,2,
0,0,176,99,2,0,0,190,47
542 DATA1,0,4,184,100,186,77,186,71,188,59,184,50,2,2,0,184,60,1,0,16,241,47,237
,51,228,56,206,61,197,60,191,58,191,54,186,53,184,49,188,47,199,45,199,49,202,51
,213,53,221,52,232,49,241,47,1,0,1,202,51,191,54,2
544 DATA2,0,191,52,1,0,12,184,27,207,18,214,17,220,19,240,31,243,38,243,53,249,4
5,253,37,249,27,220,14,211,12,205,14,2,3,0,213,14,1,0,2,243,33,235,42,241,47
546 DATA1,0,27,240,34,230,30,224,26,221,32,221,28,213,33,217,29,210,34,201,35,20
6,38,210,42,213,45,221,47,221,52,215,53,210,49,208,49,208,46,209,44,202,41,197,3
8,190,34,188,30,197,22,202,22,201,24,197,31,200,34,1,0,2,221,47,230,45,235,42
548 DATA2,0,0,220,27,2,0,0,184,32,1,0,19,202,100,210,97,210,90,215,86,242,79,255
,68,264,59,267,61,259,70,248,79,275,79,288,83,297,92,277,84,262,81,244,81,219,87
,214,91,214,97,210,100
550 DATA1,0,6,237,100,232,97,226,94,219,94,221,93,238,94,242,100,1,0,7,262,100,2
39,89,230,89,225,91,229,87,237,86,250,88,270,100,2,0,0,315,99,2,7,0,204,98
552 DATA1,0,5,208,35,215,35,214,40,217,41,219,40,222,37,1,0,2,217,43,230,43,226,
37,1,0,4,233,34,226,34,222,32,236,32,233,34,2,3,0,228,33,3,2,0,45,53,68,3,6,2,50
,38,64,1,2,1,2,65,38,65,6,2,2,4,55,9,59,38,58,43,62
554 DATA1,0,2,2,53,7,53,7,55,1,0,2,2,61,7,61,7,59,3,0,0,75,84,78,3,2,0,70,25,75,
3,2,29,70,55,75,3,2,58,63,84,69,3,2,86,71,58,75,3,2,58,54,80,61,3,2,57,45,77,52,
5,2,3,84,69,86,71,80,61,84,63,77,52,80,54
556 DATA6,0,2,0,45,53,68,0,47,47,66,3,2,0,17,29,24,1,2,3,0,26,24,26,24,30,0,33,2
,2,2,1,27,1,2,7,77,45,69,43,55,43,51,38,46,34,49,33,69,34,69,43,2,2,2,65,37
558 DATA 1,2.4,26,26,26,30,44,33,44,26,26,26,2,2,2,27,27,3,2,64,33,46,26,3,2,0,8
,9,15,3,2,12,8,40,15,1,2,1,40,15,59,17,3,2,31,17,59,24,3,2,0,0,32,6,1,2,1,32,6,4
0,8,1,2,1,64,26,59,24
560 DATA 1,2,5,40,10,62,10,62,4,32,4,32,0,32,6,1,2,3,40,15,62,15,62,21,60,20,2,2
,2,55,7,2,2,2,60,19,5,2,3,60,4,60,0,60,10,60,15,0,0,32,0,2,0,2,2,45,0,2,0,2,42,3
,2,0,2,55,12,2,0,2,10,25,2,3,0,195,30,2,2,0,205,55,-2
562 DATA3,7,0,0,319,99,1,0,12,30,10,214,10,214,79,200,79,200,20,120,20,120,79,58
,79,58,74,60,70,60,65,30,65,30,10,1,0,7,60,65,40,95,40,100,44,95,58,74,58,85,54,
85,54,83
564 DATA1,0,3,124,79,124,22,194,22,194,79,1,0,4,194,60,176,60,176,79,180,79,180,
60,1,0,4,176,60,140,60,140,79,144,79,144,60,1,0,6,140,60,122,60,124,50,144,50,14
4,22,140,22,140,50
566 DATA1,0,5,144,50,180,50,180,22,176,22,176,50,194,50,1,0,7,136,52,130,52,130,
58,136,58,136,52,138,52,138,59,136,58,1,0,1,130,59,138,59,1,0,1,120,79,200,79,1,
0,4,44,100,44,95,40,100,40,95,0,95
```

◑初日にゴジラを観ました。ミニチュアの新宿がとてもキレイでした。特撮のシーンが短かったのが残念です、昔からのゴジラファンなので、ヒットしてほしい！PS 今度のゴジラは新宿か有楽町（特にマリオン）で観ましょう。（東京都大田区・錦織正宣）

```
568 DATA1,0,3,0,87,30,65,30,10,0,0,1,0,3,319,0,214,10,214,79,319,100,1,0,8,250,2
5,220,36,319,42,319,46,220,38,220,36,250,36,282,38,290,41,1,0,9,319,25,289,25,28
9,27,292,27,295,30,288,30,286,32,286,36,295,42,319,42,2,2,0,317,40
570 DATA2,2,0,130,25,2,2,0,150,25,2,0,0,185,25,2,2,0,130,70,2,2,0,150,70,2,0,0,1
85,70,2,3,0,10,30,2,3,0,40,30,2,3,0,220,30,2,6,0,10,87,2,6,0,10,98,2,6,0,41,97,2
,6,0,56,83
572 DATA2,5,0,100,5,2,1,0,100,90,2,0,0,121,25,2,0,0,142,25,2,0,0,142,70,2,6,0,22
2,37,-5
574 DATA3,7,0,0,150,110,1,0,55,150,9,146,9,144,11,141,11,138,12,136,15,134,20,13
2,18,130,9,129,13,124,10,120,13,117,17,116,24,113,25,110,28,109,32,107,32,105,33
,103,29,98,29,95,33,84,41,88,42,86,48
576 DATA85,54,83,55,81,60,78,65,80,67,86,71,89,66,82,62,89,62,90,63,92,54,94,53,
104,56,105,58,103,66,103,68,109,71,103,71,106,73,103,78,116,75,124,76,124,77,117
,80,125,79,127,81,109,91,110,95,112,96,113,97,150,105
578 DATA85,54,83,55,81,60,80,65,80,67,86,71,89,66,80,65,89,62,90,63,90,55,93,54,
104,56,105,58,103,66,103,68,109,71,103,71,106,73,103,78,116,75,124,76,124,77,117
,80,125,79,127,81,109,91,110,95,112,96,114,99,150,105
580 DATA2,4,0,138,15,1,0,13,150,40,145,42,140,45,137,46,135,50,131,50,126,60,124
,50,122,60,120,60,116,60,113,65,108,65,103,68
582 DATA1,0,8,120,110,118,107,114,97,101,101,92,110,94,104,97,100,103,97,110,95,
2,6,0,110,105,2,6,0,101,100,1,0,1,125,110,118,107
584 DATA1,0,10,97,100,97,97,89,93,81,94,77,93,76,90,80,82,86,79,94,78,103,79,106
,78,1,0,2,81,94,91,90,96,90,2,5,0,96,83,1,0,7,99,84,99,87,95,88,92,86,91,84,92,8
3,96,83,99,84,2,7,0,96,85,1,0,2,94,83,96,85,92,86,2,0,0,92,84
586 DATA5,0,3,90,60,103,66,89,62,103,68,89,66,103,71,2,2,0,95,60,2,2,0,89,64,1,0
,2,93,68,93,71,94,78,2,0,0,98,71,1,0,4,86,71,89,74,84,74,81,79,80,82,1,0,1,80,93
,78,99,1,0,7,87,110,85,102,83,99,78,99,78,97,83,97,88,100,90,110,1,0,1,78,97,80,
93
588 DATA1,0,6,79,110,79,106,73,106,78,98,74,82,80,73,84,74,1,0,5,80,67,68,72,75,
98,73,106,72,107,72,110,2,2,0,70,73,2,2,0,75,107,1,0,13,68,72,67,67,50,63,59,74,
59,76,52,83,50,88,49,92,44,98,48,98,44,102,51,105,47,108,46,110
590 DATA1,0,5,52,83,56,86,61,95,62,102,54,106,51,105,2,0,0,63,76,1,0,8,48,93,54,
92,54,87,52,87,51,92,54,94,58,93,56,87,54,87,1,0,1,55,100,54,94,1,0,1,60,95,54,9
2,1,0,1,46,103,53,103
592 DATA1,0,10,52,82,47,80,41,82,38,87,33,85,36,93,38,94,42,98,42,102,32,107,30,
110,1,0,1,34,110,32,107,1,0,1,38,110,35,105,1,0,1,44,102,42,102,1,0,1,47,80,50,7
5,2,4,0,40,85,2,4,0,32,108,2,1,0,88,105,2,1,0,91,100,2,1,0,83,102
594 DATA1,0,13,28,110,28,108,26,99,36,97,29,97,29,87,24,86,29,84,27,82,27,80,38,
76,43,76,45,77,45,80,1,0,1,40,83,29,87,1,0,1,42,98,36,97,2,0,0,31,96,2,2,0,30,82
,2,2,0,30,100
596 DATA1,0,27,59,74,56,73,50,75,49,73,41,70,38,77,41,67,40,66,40,20,45,20,45,5,
40,5,40,10,35,10,35,5,30,5,30,10,25,10,25,5,20,5,20,10,15,10,15,5,10,5,10,10,5,1
0,5,5,0,5
598 DATA5,0,2,0,20,40,20,35,0,35,5,1,0,6,0,33,7,30,15,30,25,34,30,42,30,66,25,65
,1,0,6,0,40,8,35,15,35,21,39,25,43,25,65,24,63,1,0,11,0,100,14,100,10,95,10,81,9
,72,8,70,9,68,9,64,11,62,7,60,3,60,0,62
600 DATA1,0,2,9,100,6,97,6,89,5,0,3,0,83,10,83,0,81,10,81,0,70,8,70,2,1,0,5,82,1
,0,2,0,70,2,75,0,80,1,0,2,9,64,5,66,4,70,1,0,7,14,100,16,100,16,61,17,63,15,50,1
2,63,14,61,14,100
602 DATA2,6,0,15,57,1,0,2,10,81,12,82,14,78,1,0,2,9,72,12,76,15,75,1,0,1,15,76,1
2,79,3,2,5,74,8,76,3,2,5,77,9,79,3,7,13,70,18,75,6,0,1,13,70,18,75,2,5,0,60,10,1
,0,8,34,77,32,76,27,75,30,73,28,66,29,66,32,71,35,72,40,66
604 DATA2,0,0,35,74,1,0,6,27,75,24,79,24,84,28,88,25,93,25,102,27,110,1,0,6,27,7
5,25,74,21,74,18,78,18,82,22,84,24,84,1,0,3,20,83,18,90,18,99,20,110,1,0,4,28,68
,26,67,25,69,25,75,23,74,1,0,10,18,75,18,70,20,68,18,65,20,63,22,62,24,63,24,66,
24,68,22,67,20
606 DATA68,1,0,1,18,82,10,82,2,3,0,2,105,2,3,0,12,85,2,3,0,120,100,1,0,1,80,73,8
2,79,2,4,0,82,75,2,6,0,55,76,2,1,0,41,73,2,0,0,2,45,-3
608 DATA3,7,0,0,319,99,1,0,3,0,60,140,50,180,50,319,60,1,0,1,0,99,140,50,1,0,1,3
19,99,180,50,2,5,0,1,1,2,4,0,1,70,2,4,0,319,70,-1
610 DATA3,1,0,0,319,99,1,0,3,0,0,109,24,209,24,319,0,1,0,3,0,99,109,74,209,74,31
9,99,1,0,1,109,24,109,74,1,0,1,209,24,209,74,2,0,0,150,50,-8,-7
```

◑ゲームセンターに彼女をつれてくる男はブサイクなヤツが多いね。エラソウに胸はって両替する。さぞかしゲームの腕はいいだろうと見てるとズブのシロウト。彼女がなくぜ。(横浜市・ヒガミ郎)

「メガ・オービス」のドラマをつくりあげるのは、あなただ!!

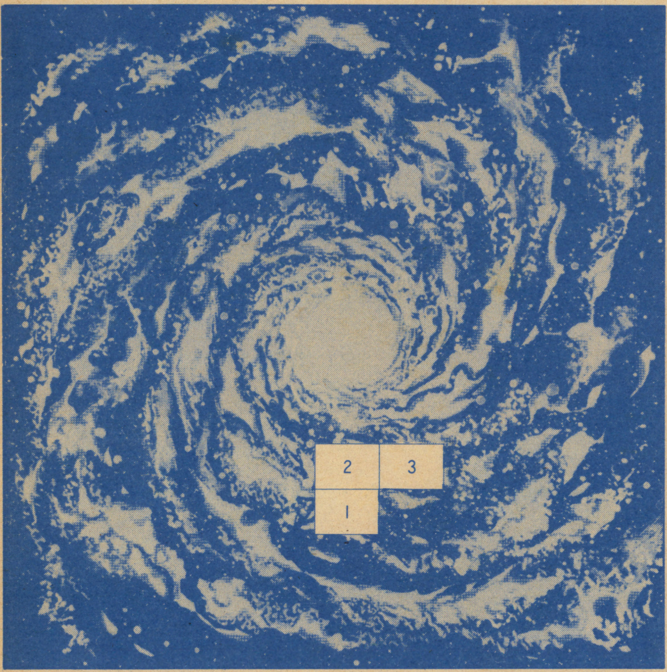
キミのつくったゲームプログラム、ストーリー、イラスト、マンガを待ってるよ!

「メガ・オービス」の世界を広げ、発展させていくのはあなたです。プログラム、イラスト等なんでもOK、どしどし投稿してください。もちろん意見や希望も大歓迎です。あなたの参加を待っています。

版図について

「メガ・オービス」では、1号から毎月、知的種族の版図（カラーイラスト）を分割して掲載しています。本号掲載分（90〜91ページ）は、下図の3の部分です。

毎号の地図をつなぎ合わせていくと、やがて「メガ・オービス」の全体像が見えてくることでしょう。



作品募集 MEGA ORBIS

特別大募集

今後メガ・オービスでは、読者のみなさんによりよくこの世界を知ってもらい、すばらしい作品をつくっていただくために、グロリア、ルベース、ギルダー等種族ごとの詳しい紹介を行う予定です。

そこで読者の皆さんから、グロリア、ルベースのメカ（宇宙船、乗物、武器）やファッション等のデザイン、イラストを募集します。各種族のイメージをよりふくらませるおもしろい作品をどんどん送ってください。もちろん他種族に関する作品や、その他の作品（プログラム、シナリオ、CG）でもけっこうです。なお、優秀な作品には、版図内の星をひとつさしあげます。あなたも、メガ・オービスの住人になりませんか!?

投稿方法

投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください。

●プログラムはテープに入れてください。プログラムの内容の説明、遊び方を原稿用紙3枚ぐらいにまとめてください。

●原稿には必ず対象機種、使用言語（以上プログラムのとき）、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください。

●あて先

〒102 東京都千代田区四番町2-1

日本ソフトバンク出版部

BEEP「メガ・オービス」係

【トークレビュー】3

キミはボード派それともコンピュータ派

地味だけど、ジワーッと人気のあるボードゲーム。かたや、新しく生まれたばかりのコンピュータゲーム、はたして軍配はどちらに?



コンピュータ? ボード? どちらにも捨てがたい魅力がいっぱい

ボード、コンピュータゲームの両方に通じるが、ボード好きの自由人ゲーマー

学園祭ではコンピュータ占いで女子学生の手をさわってばかりの大学6年生

未成年だが、ボード、コンピュータゲームともに興味をもつ欲ばりな少年

BEEP編集室、今回はウワサの花一輪、フックンの登場

ボードとロールプレイング

まず、ボードゲームとロールプレイングゲームの区別からきかせてほしいわ。

一般的にはボードゲームというと、シミュレーションゲームを指すんだよね。

うん。マス目があって、地形があって。そういうのをボードということが多いな。

ロールプレイでも一応ボードを使うんでしょ。方眼紙なんかでも、かまわないのかな。

うん。方眼紙なんかのほうが多い。本格的なロールプレイでは、必ずひとりはマッパー(地図を使う人)と呼ばれる人がいて、マスター(ロールプレイングの世界での神様)が「1キロほど道がまっすぐつづいてます」というと、マッパーが手元の紙に地図を書いていく。そんなふうに地図が作られていくんだ。

ロールプレイングゲームの始まりはD&Dだね。

※D&D(DUNGEONS&DRAGONS、地下牢と竜)1974年にアメリカのT・S・R社が世に出した、世界で最初にポピュラーとなったロールプレイングゲーム。

これは、いきなり出てきたのかしら?

そのまえとなると、ポピュラーなものは、なかったんじゃないかな。ゲームのシステムとして確立されてなかったものはあったけど。たとえば、子供の人形あそびとか。

そうか。シミュレーションゲームのアクチュアルとか、ごっこ遊びとかまで、さかのぼるんだ……。

※アクチュアル(ACTUAL…現実の) イギリス、アメリカでいまだに人気の強いゲーム。

1/20〜1/300ぐらいの人形を使い、ナポレオニック（1800年前後）や、第二次大戦（1940年前後）のものが多い。戦争色の強いゲームで、ルールはかなり難しく、手間もかかる。シミュレーションゲームの一種。

ウォーゲームはいつごろからあるの

もともと、ウォーゲームというのは、日本語に直訳すると軍事演習。よくテレビの時代劇なんかでやっているでしょう。殿様のまえに家老たちが集まって、地図上で凸形のコマを動かして「よし、○○の軍は夜明けとともに急襲じゃ！」なんて。あれもりっぱなウォーゲームだよ。

三国志の時代には、もうあったね。話のなかに出てきたよ。「殿、あれは八門金鎖の陣です。しかし、将のいる中軍が少々あまい。生門から入って景門へぬければ、必ず全軍をバラバラにできるでしょう」なんてね。



本来のRPGはこんな感じですすむ。ミニチュアも重要な小道具

あった、あった。あれなんか〝兵法〟なんだから、軍事演習をもとにされてたんだろうな。

現在の日本にあるホビーとしてのウォーゲームは、全部海外のものかしら。

最近は国産のゲームも、いくつか出ているよ。

日本のオリジナルとしては、軍人将棋とか、ミサイル行軍とかに、なるんじゃないかな。

あの、中将は少将以下に勝つけど大将に負けて、大将はスパイと地雷以外のなんにでも勝つという、あれね。ひさしぶりにやると、それなりに燃えるね。長いあいだ生き残ってきたゲームだけに完成されたところがあるし。

日本でのゲーム人口は何人ぐらいいるのかしら。

1万人以上は、いるかな。ガンダムのときがピークだ。

コンピュータウォーゲームの元祖は？

つぎに、コンピュータ・ウォーゲームの元祖だけど。

日本では、4〜5年ほどまえの「アスキー」に載った「フリート・コマンダー」が本格的なウォーゲームの始めでしょ。

国産ではね。とにかく、あのゲームはできがよかった。

本にはPC-8001用と、MZ-80用しか載ってなくて、ボクのレベル3用に移植させようと、えらく苦労した。

あのころは、シミュレーションゲームというと、「フリート・コマンダー」のほかには「ライフ・ゲーム」と「スター・トレック」ぐらいしかなかったんじゃないの？

アクションも、インベーダーか、ヘッドオンのふたつのタイプね。

たいていのアクションゲームは、このふたつに分けられた。いまだにそうじゃないかな。

コンピュータ・ロールプレイングの始まりは？

国産では、メジャーになったのは「ザ・ブラック・オニキス」だろうね。

そのまえもいくつか出たけど。

まだ、あれのうえは考えつかないな……。

アメリカのロールプレイングでは、BAMとかアプシャイとかいろいろあるけど、やはりメジャーなのは「ウィザードリー」と、「ウルティマ」が双璧だ。

ウォーゲームでは「スター・トレック」は、アップルの出るまえからあったらしい……、ポピュラーになり始めたのはS・S・I社の登場とともに、という感じかな。

※S・S・I（STRATEGIC・SIMURATION・INC）アメリカで大きなシェアを持つ、コンピュータ・シミュレーションゲームの本家。

最初は、ボードゲームのコンピュータ版が非常に多かったけど、最近はボードゲームより複雑なものが多い。

とすると、コンピュータ・ウォーゲームの始まりは、「コンピューター・ビスマルク」あたりに、なるのかな。

なるほど。話をロールプレイングにもどすけど、ウィザードリーは、なんで流行したの？

ウィザードリーというのは、コンピュータ・D&Dなんだ。キャラクターの能力とか、戦闘の解決とかが、D&Dとほとんど同じ。

もともとD&Dというのが、J・R・R・トールキンの書いた大ベストセラーで、ロング・セラーの『指輪物語』なんかをベースにした部分があるから、流行るための基礎みたいなものは、あったんじゃないかな。

底辺の広いヒロイックファンタジーの基礎がね。

ウルティマの場合は、最初はソードを持って、プレート・アーマーを着てスケルトンやバンパイアをやっつけていたんだけど、そのうちリフレクト・スーツを着て、ブラスターを持って、スペース・シャトルで宇宙へ飛び出す。このへんのクロスオーバーの感覚がたまらない。

ロールプレイングの醍醐味である〝自分のやれないことを代りに自分の分身であるキャラクターがやってくれる〟点をみごとにこなしている。

「ウルティマ」は原作はないみたいだね。「ウルティマⅣ」はダンテの「神曲」を原作にする、とかいってるみたいだけど。「ザ・ブラック・オニキス」は一応T・F・Tと呼ばれるロールプレイングのシステムを基にしてるみたいだけどね。

なるほどね。なにも分からないでゲームを作るよりは、しっかりしたシステムのあるロールプレイングをもとに、コンピュータ・ゲームを作ったほうが、面白い場合が多いのね。

コンピュータとボードどちらが面白い？

ボードゲームのいい点は、どんなところかしら？

ボクが一番好きな点は、仲間とできるというところかな。

人間を相手にするからこその楽しさがあるね。

コンピューターが相手だと、一度勝ち方を見つけると、つぎからはそのやり方をしているかぎりは、勝ちつづけることができる。


昔の戦さはこんなふうに行われた!?

ボードの場合は、相手の読み方によって、自分の読み方を変えることができる。うまく読み勝ったときなんかサイコー!!

多人数ゲームなんか、ほかにはない楽しさがあるね。

ボクはボードゲームは多人数ゲームが一番好きだ。

これは、どんな遊びでも同じなんだけど、共通の話題を持つ友人たちといるときが、一番楽しいんじゃないかな。

コンピュータ・ゲームにはない楽しさがあるね。

コンピュータ・ゲームのいい点は?

いつでも、手軽にできるところがいいね。

たとえば、夜の8時ごろに1時間だけ暇がある。友人に電話をして、「いま1時間だけヒマがある。その間だけゲームをしよう」といっても「ふざけるな!!」ガチャン!!となるのがオチ。

そんなときでも、コンピュータはいや顔ひとつせずに相手をしてくれる。

コンピュータはぜったいにインチキをしないからね。

ボクはBASICを覚えたのは「フリート・コマンダー」でなんだ。それまで何冊かの本を読んだんだけど、全然覚えられなかった。なんとか「フリート・コマンダー」で勝つのに、一生懸命プログラムを解析して、「無敵戦艦ヤマト」とか作っているうちに、自然にBASICを覚えた。

相手がインチキしなくても、こっちがするのか……。

あと、あまり場所をとらないのもいい。

コンピュータも場所をとるよ。

ボードの場合、とんでもないスペースを取るゲームがけっこう多い。大きいのになると、3メートル四方とか、3・5×5メートルなんてボードもある。ふつうの部屋では、ちょっとできない。

コンピューターのほうが、いい点が多いのかしら。

それは首位打者とホームラン王のどちらが偉いか、と同じで……。

そうか。どちらも、それなりの利点があると……。激論を期待したのに、きょうはみんなものわかりいいのネ。

コンピューターとボード 未来はどうなる

ボードゲームは、六角形のマス目で行うシステムは、出つくした感があるな。今後も日本のシステムには、あまり期待できないかな?

アイデアマンが、いないだけだよ。

アメリカのゲームは今後も期待できそうだね。

ロールプレイングは、国内では、D&Dの日本語翻訳版が出るのと、「トラベラー」の翻訳版がどんどん進んでいる。もう2作出ている。あっちこっちで、ロールプレイングのクラブもできているから、かなり広がるんじゃないかな。

そう、じゃコンピュータのほうは?

ロールプレイングは「ウルティマⅣ」と「ウィザードリーⅣ」が、もう出るころだな。シミュレーションもそうだけど、どんどん複雑になるみたい。総プログラム量が1メガバイトとか…。

それでは最後に、日本のゲームの今後について。

とにかく速度を上げてほしいなあ。

「ザ・ブラック・オニキス」でも、8801版と9801版では、速度がちがうだけで、まるで別のゲームみたいだった。

むかしは1にシナリオ、2に速度みたいだったけど、いまでは1に速度、2にシナリオだね。アメリカでは、画面も含めて処理速度の遅いゲームは、陶汰され始めている。

国内でも、いいプログラマーがつぎつぎと育ってきてるから、そのへんに気をつければいいゲームができるんじゃないかな。

アメリカで興味深いシステムが始まった。あるゲーム会社では、その会社に登録しておくと、会社がゲームの相手をさがしてくれる。たとえば、〝○月×日の夜8時から10時まで〟といっておくとその時間に相手から電話が入り、コンピュータ・シミュレーションゲームの相手をしてくれる。専用のコンピュータ・ゲームのシナリオが会社に用意され、ユーザーはそのなかから好きなのを選んで、カプラーを使って対戦することになる。

ただのゲームの相手じゃなくて、コンピュータでやるふたり用ゲームというわけネ。

これ以前にも、似たようなのはあったんだけど、カプラーを使って、リアルタイムで対戦するのは初めて。

日本も、INSなどの通信網が進むと、あまり遠くない未来には、できるんじゃないかな。

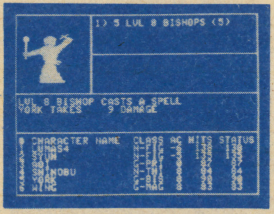
とにかく、コンピュータの世界は、かなり若い世界だから、今後〝コンピュータとボードのいい点だけを集めたシステム〟がどんどん生まれるだろうね。



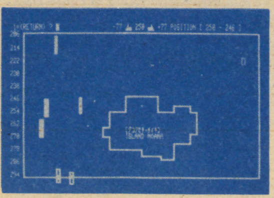
もう夢じゃない。実現しつつあるゲーム風景!!



ウィザードリーと並ぶ名作ウルティマ。国産マシンへの移植も



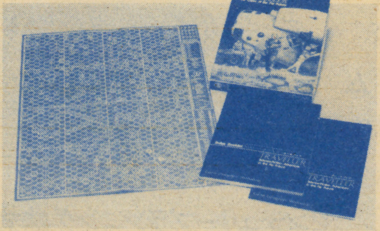
名作ウィザードリー。その魅力にとりつかれた人は数知れない



日本のシミュレーションの傑作フリートコマンダー



コンピュータゲームへの影響も大きいD&D



日本語版も登場し、ますます人気が高まるトラベラー

LEGACY & LEGENDS シナリオ

ブラックオニキス



ある戦士からの伝言

ウツロには幻の宝石に魅せられた多くの戦士がやってくる。ここにもひとり、そんな若者がいた。彼はいま、ブラックタワー攻略への手がかりを求めて、酒場の扉を開けた。

ウツロの謎

「お若いの、どうしても行くと言うのかね？」
「はい」
町はずれの酒場の片すみ。まだ夕ぐれなのでほかに客はほとんどいない。ふたりの男。一方は若く、もう一方は年老いている。
「もう止めても聞かんようだな。しかたがない。少しでも君が生きのびるように、この『ウツロ』の町の伝説を教えてあげよう」
「永遠の若さが得られるという『ブラック・オニキス』のことですか？」
「それに関しては、まちがっているとも、正しいとも言えん。第一、手に入れた人間はおろか、見たという人間も聞いたことがない」
「では、どんなことを……」
「聞きたいのか、聞きたくないのか!!」
「わかりました。うかがわしていただきます」
「よし。話は、だいたい200年ほど昔にさかのぼる。ひとりの偉大な魔法使いが旅をしていたそうだ。そして、たまたまこの近くを通りかかったときに大きな魔力を感じた。なにかが、強力な魔法によって封じこめられているらしかった。その魔法使いは、持てる力を存分に発揮し、その『なにか』が危険なものでないことをたしかめてからそれを取ろうとした。しかし、取れなかった」
「それが、『ブラック・オニキス』ですか？」
「早合点してはいかん。なんでも、中心が火のように燃える水晶のようだったということじゃ。そこで、そのあらゆる魔力の源とも見えた水晶を守るために、またどうして取れないのかを知るために、魔法使いは仮の住まいを建てた。そして研究の結果、なにか別の魔法が『カギ』となってその水晶が取れないことがわかった。しかし、その『カギ』が何なのかわからなかった。そんなある日、新月の雷の晩のことじゃった。ふだんと違う魔力の乱れを感じた魔法使いは、その源をさぐって驚いた。なにか空中からの『力』を感じたのじゃ」
「…………」
「そして、魔法使いの知ったことは、新月の日の雷の夜、満天の星空の下でのみ、『力』の源を見ることができるということじゃった」
「そんな天気の日が起こるわけがないじゃないですか。よく晴れた雷の日なんて」
「そこでだ、魔法使いは全力を出して、そのような空間を作り出した。それが今のブラック・タワーじゃ。四方を雷の鳴り響く暗黒の壁でとり囲まれた所、その内部で魔法使いの発見した物こそは……」
「『ブラック・オニキス』……」
「うむ。そしてその『力』こそは『燃える水晶』へのカギでもあったわけだ。その後魔法使いは、精霊たちを使って城をつくり、幾層にもわかれた地下道を通ってのみブラック・タワーに入れるようにしたのじゃ。そして自分の力を受け継ぐべく力を持った後継者を募ったのじゃが、なかなかそのような力を持った者はいなかった。このため、城の周りには街ができ、次々と冒険者が集まったのだが、ある日、その魔法使いが姿を消した。その次の日、大地震が起きて、城はくずれてしまったのじゃ。その地震は魔法使いが起こしたものかどうかはいまだにわからないが、ブラック・タワーがいまだにあるところを見ると、『ブラック・オニキス』は今もあるらしい。そしてその後も次々と冒険者たちはオニキスをさがしに行くのじゃが、魔法使いが消えてから、地下道はより多くのモンスターたちの住み家となり、より多くの死者を今なお産み続けているのじゃよ……」

▼編集部より
『ブラック・オニキス』のシリーズ名が『LEGACY&LEGENDS』（秘宝と伝説）に決まった。つまり『ブラック・オニキス』は『L&L・シナリオI』となる。

地下迷宮の怪物（モンスター）

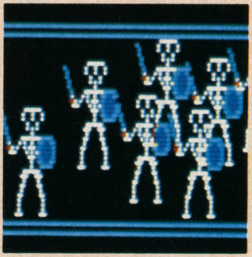
●地下1階

1階は入口が3ヵ所ある。墓場と井戸と××で本当の入口は××である。これを見つけるまでにちょっと手こずるだろう。

迷路は単純で枝分かれがほとんどなく、ほぼ1本道だけで構成されている。とにかくがむしゃらに進んでいけば下へ行く階段がすぐ見つかる。

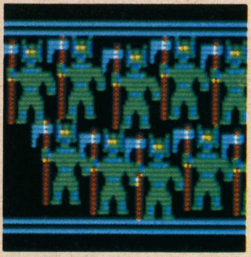
レベルが1か2のときはあまり深入りせずに、入口付近で戦い、すぐ逃げられるようにしておいたほうがよい。

スケレット SKELET



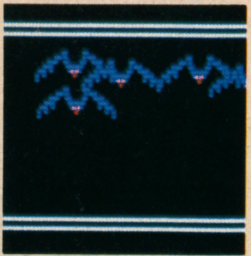
正しくはSKELETON。ガイコツ男のことだ。こいつはアンデッドモンスターだから絶対に逃げない。2階にも出現するが数は倍近く出てくる。

ゴブリン GOBLIN



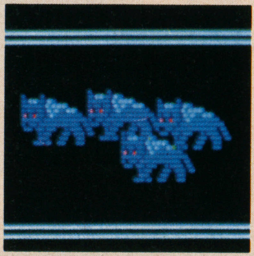
西洋ではオーソドックスな鬼の一種。見かけは強そうだが、たいしたことはない。2階では20匹近くで襲ってくる。

バット BAT



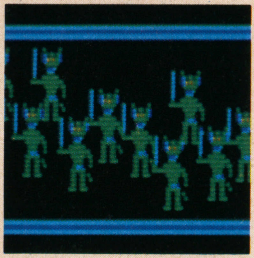
たんなるコウモリ。体力は1しかない。しかし、DEXが高いので先に攻撃してくることが多い。弱いので、こちらが強くなるとすぐ逃げてしまう。

ウルフ WOLF



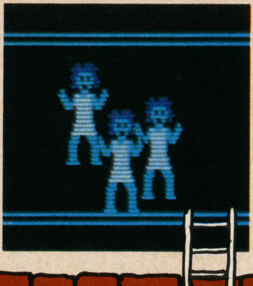
強敵のオオカミ。しかしこちらが少しでも強くなるとすぐ逃げていってしまう。これも当然お金を持っていない。

コボルド KOBOLD



お金を持っているモンスターの中で一番弱い。鬼の仲間で犬のような顔をしている。弱虫なので集団で出てくる。

ゾンビー ZOMBIE



一度死んだ人間に呪いがかかり、再び動き出したのが、こいつら。これもアンデッド・モンスターだから逃げない。

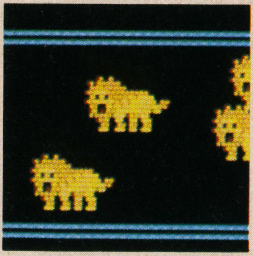
●地下2階

1階と違って迷路らしくなっている。部屋の数は少ないが怪物と出会う確率が意外と高い。部屋も特徴のあるものが多く、部屋の中に部屋があったり、細長かったり、まともな部屋がないのだ。

下へ行く階段は意外と楽に見つかるが、ちょっと道を間違えるとんでもない迷路に迷いこんで出られなくなってしまう。

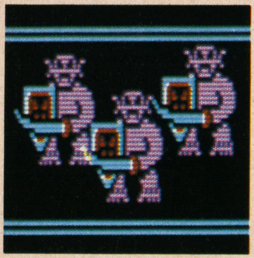
この階あたりからマップをきちんと作らないとすぐ迷ってしまうので気をつけなくてはならない。

ライオン LION



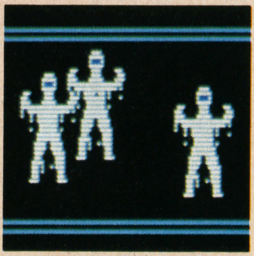
1階でも出現するがほとんどの場合1匹だけなので心配ない。ただ2階だと3匹ぐらい出てくるので確実に1匹ずつ倒していったほうがよい。

オーク ORC



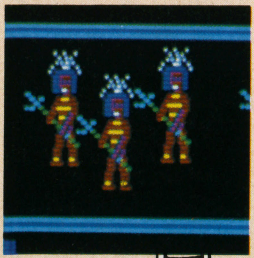
鬼の仲間で一般にはゴブリンよりも弱いがここでは強くなっている。3階にも出現するが、意外とすぐに逃げることが多い。

マミー MUMMY



姿を見ればわかるがミイラ男のこと。こいつはアンデッドモンスターなので最後の1匹になっても絶対に逃げない。注意！

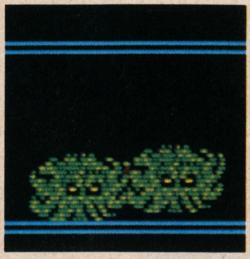
アズテック AZTEC



南米の原住民アステカ族のなかには、呪いがかかったやつらもいる。死ぬまで迷路から出られず、死んでからもゾンビやグールになるやつもいる。なかなか手強い。

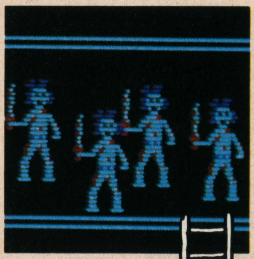
酒場を出た若者が次に見つけたのは、1冊の古びたノートだった。そこには、地下迷宮に現れる怪物(モンスター)たちの覚え書きが克明(こくめい)に記されていた。その内容こそ、ブラックオニキスへたどりつく重要な手がかりだったのだ！

BLAAB（ブラーブ）



スライムの親玉で4～6階まで幅広く出現する。戦士がいくら強くなっても攻撃してくることがある。5階あたりで一番多く出る怪物だ。

GHOUL（グール）



写真では剣を持っているが実際には、夜中に森や墓場で死肉をあさっているアンデッドモンスター。日本語でも食屍鬼と呼ばれている。見かけのわりに強い。

●地下3階

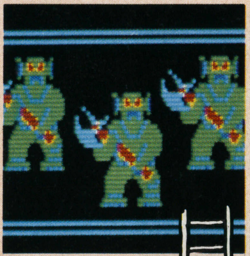
3階は上の階に比べるとやや広く、部屋数はかなり多くなっている。そのために下に行く階段を探すときも注意深く各部屋を回り、隅々まで調べなければならない。

この階には大広間があるので細細とした迷路にあきたら走りまわってみるのもいいだろう。

このへんまで遠出するときは必ず薬を持っているかどうかチェックしてからスタートしたほうがよい。

この階あたりから、油断は即、死につながる。

HOBGOB（ホブゴブ）



HOBGOBLINの略である。この怪物、姿からも連想できるがGOBLINの大型版である。ブラーブと同じように4～6階にかけて出現する。

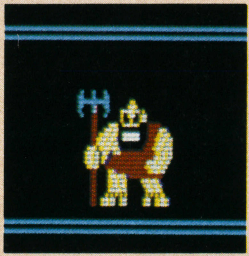
●地下4階

ここはいきなり迷路作りが難しくなるし、下へ行く階段もなかなか見つからない。

しかけとしては、黒のカベになっているワープドア。そしてにせブラックタワー（中に入れてしまう）、無限ループ迷路など多種多様である。一番たちが悪いのは一方通行の壁だ。気をつけないと同じところをさまようはめになる。

この階は部屋がかなり少ないが、マップをきちんと作らないと同じところをぐるぐる歩くことになる。

OGRE（オグル）



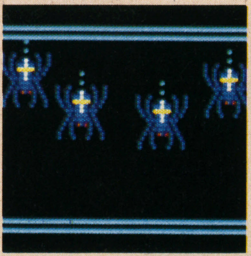
GOBLINなどと比べてひとまわり大きい鬼。俗に人食い鬼と呼ばれていて、鬼族の中では最強である。顔つきはヒョウキンだが手ごわい。

●地下5階

この階は井戸から降りてくるか、4階から降りてくるかという2通りの入り方がある。クラーケンを楽に倒せるようになったら井戸から来るのが得策だ。

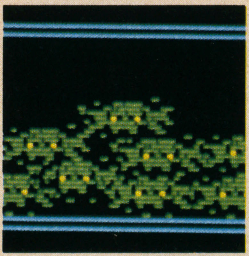
この階は今までの復習とばかりにいろいろなしかけがでてくる。ニセブラックタワー、ワープドア、そして果てしない通路、と今までの経験を生かす絶好の機会になるだろう。下へ行く階段はかんたんに見つかるが、先に進むよりも戦士のレベルアップが先だ。

SPIDER（スパイダー）



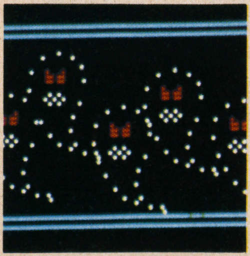
DEXが高いのでこちらの攻撃は当たらないし、先に攻撃されてしまう手ごわいクモ。しかし意外と逃げるのも早いので確実に倒していくとよい。

SLIME（スライム）



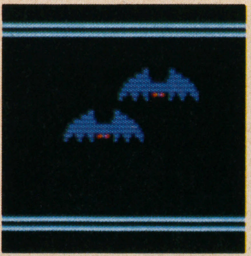
緑色のドロドロとした生物。ひと昔前にはやったあのスライムを思い出してもらえれば間違いない。床よりも天井にいることが多くいきなり人の頭に落ちてくる。

GHOST（ゴースト）



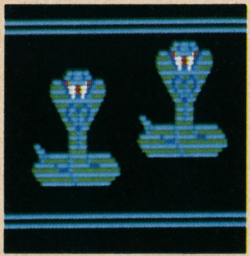
姿はオカシイが笑っていられない。ゴーストの名前通り実体がないらしくて、こちらの攻撃がなかなか当たらない。1匹ずつ集中攻撃するべきだろう。

VAMPIR（バンパイア）



VAMPIRは吸血鬼のことだが、ここではたんなる吸血コウモリのことだ。しかし吸血鬼はアンデッドモンスターなのにこいつらはさっさと逃げてしまう？

COBRA（コブラ）



3階に出るモンスターのなかで、戦士を1発で殺す能力がある恐ろしい怪物。ほとんどの場合1匹しか出ないが、その毒は他の怪物より怖い。

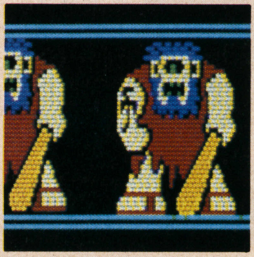
●ブラックタワー

無限大の広さに感じるタワーのなかも5階の通路と同じ原理で広がっているから、とにかく走り回れば運よくブラックオニキスを手に入れられるかもしれない。

タワーの中にあるキーポイントを知れば次から位置が決めやすくなる。そのキーポイントは意外とかんたんに見つかるので自分で探してみよう。6階ほど時間がかからずに解けるはずだ。

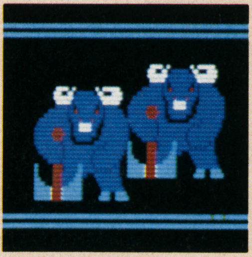
一度ブラックオニキスを見つけても、また別の戦士で発見できる。

ジャイアント GIANT



このひとつ目の大男、ブラック・オニキス中最強の怪物だ。レベル10前後ではかんたんに殺されてしまうので、とにかく逃げるが勝ち。

トーラス TAURAS



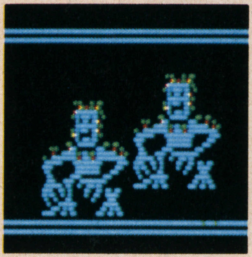
迷宮の番人トーラス。さすがにタワーのなかの怪物だけあって、こちら側がやられる可能性も高い。ただし、こいつを倒すとスバラシイ物が手に入ることが多い。

ライス WRAITH



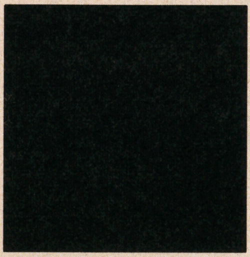
最後に登場するアンデッドモンスターだけに、いやな能力がある。その剣でさされると傷つくかわりに生命力をすい取られてしまうのだ。とにかく先に殺すしかない。

トロル TROLL



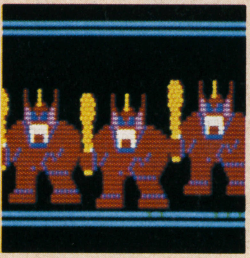
この地下迷宮に現れる鬼の中で最強の怪物。皮がヨロイなみに丈夫だったり、傷ついてもすぐ治す能力などがこの怪物の強さに結びついている。

ハイダー HIDER



この怪物は姿が見えない。最初出会ったときは怪物の姿が出てこないからどうしたのかと思ってしまった。こいつを倒すと手に入るマントがうれしい。

デーモン DEMON



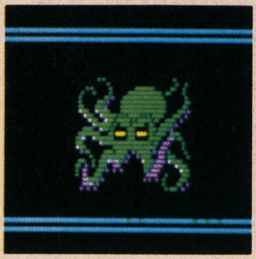
5階でも出るが、6階のメインモンスターになってしまっているデーモン。とにかくこいつとよく顔を会わせることが多い。見かけどうり強い。

ミィアー MIER



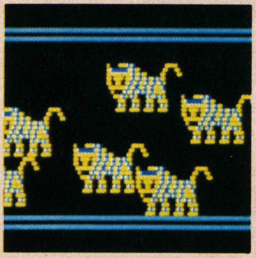
見た感じは大きな虫だが、正直なところ名前の由来がわからない。6階にしか出てこない怪物で、5匹以上で現れることが多いので苦労する。

クラーケン KRAKEN



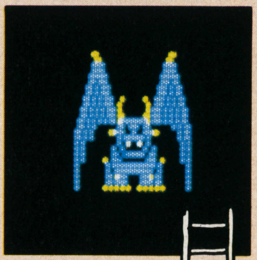
5階の番人。とにかく全員でこいつが倒せないようではとても先には進めない。セットアップ時に一匹出るだけで、他に出てこない。体力は100〜150ぐらい。

ウィアキャット WIRKAT



トラというより山ネコに近い怪物。6階でも出現するが、匹数がかなり多く、苦労させられる。動物にしては珍しくお金を持っている。

ビースト BEAST



町の中の廃墟の入口に現れ「入るな!」と言ってくるのがこの怪物。一度に出てくるのがせいぜい2匹なので一匹ずつ確実に倒しておくとよい。

●地下6階

問題のイロの迷路の6階だが、最後に出てくる戦士の伝言を、参考にしてほしい。

とにかく地図作りは必要不可欠で、どこがどこに続いているかちゃんと知っていなければヒントだけわかっても仕方ないので、6階の地図作りを完璧にやっておくこと。するとブラックタワーの位置も自動的にわかってくるはずだ。

ここではみんな苦労しているようだ。考え方をいろいろ変えて、根気よくやるしかないだろう。

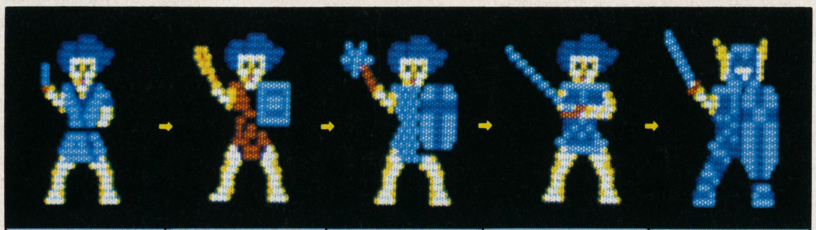
覚え書き②

ウツロの町の住人

地上での善人と悪人の見分け方は難しい。髪型に特徴があるのでよく見るとよい。むやみに善人を殺すとおたずね者になるから、なるべく話しかけるようにしよう。

地下での見分け方はかんたんだ。「ヨロイの色が違う」というのが代表的な悪人なのだ。たとえばハーバックが灰色じゃなくて、ムラサキ色だったり、ハーフおよびフルプレートは普通水色と青色の組み合わせだが、悪人は青色と黒の組み合わせなのだ。ターバードは普通赤だが、悪人は青に黒い模様が入ったターバードを着ている。このへんはすぐわかるから、ためらわず攻撃すべきだろう。

善人のヨロイを着ている悪人もいるから気をつけなくてはならない。狂戦士（バーサーカー）といって髪型がモヒカン刈りだったり、ヘルメットの両方に短いツノが付いていたりする。



キャラクターを作ったばかりだとナイフしか持っていない

最初の所持金では、レザーアーマ、Sシールド、コン棒しか買えない

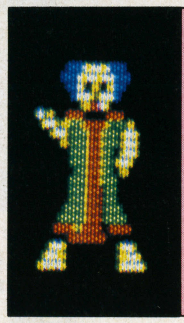
徐々に装備をアップするが武器よりヨロイに力を入れたほうがよい

両手で持つ武器はシールドが持ってない反面、かなり強い

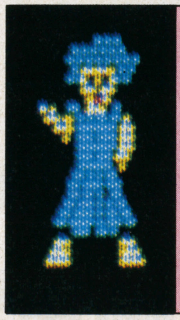
準最強装備、この組み合わせが見かけ上いちばんカッコイイ



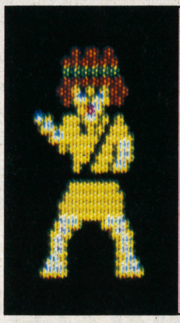
バーバリアン　ボサボサの髪の毛でヨロイも着ていない。他のキャラよりレベルが上



魔法使い　魔法使いの服装をしているが、落ちぶれてしまって魔法を使えない



医者　病院にいるはずだが、町や地下で会うこともある。治療はしてくれない



町人　ウツロの町を歩き回っている一般的な町人。他にも色々な服装をしている

覚え書き③

傷ついた戦士の伝言

若者は、ウツロの町の医者をたずねた。すると、奥の部屋に今まさに死を迎えようとしている、ひとりの戦士が横たわっていた。

「戦士になっちまった性（さが）かな。こんな体でも、手元に剣がないとなんとなくさみしくてな……」

体じゅう傷だらけの男は、そういいながらベッドの上で上半身を起こした。

「若いの。おれはこれでもホブ・ゴブリンを30匹以上も殺しているんだ。そんな……ゴホッ」

そういいながら、男は激しくせきこんだ。口元にあてた手からは、血がにじみだしていた。

「……そんなオレでもこんなになっちまうんだ。恐ろしいところだぜ『色つき』はよ……」

「どうしても行かなければならないんです。命がけでも」

「あまいな。オニキスは、1ヵ月やそこらで手にはいるものじゃないんだ……。命をかけて挑まなくてはな……」

「…………」

「若いの。オレはもうだめなようだ。お前にこの剣を……やる……そのかわり、オレのかたきをとってくれ……ゴホッ……。行く前にこれだけは忘れるな……色は1回ずつだ……黄色は最初の色じゃない……『色つき』に気をつけろよ……」

まもなく戦士は息をひきとった。

そして若者は、戦士の剣を手に部屋を出ていった。



ロール・プレイ用語集

●ストレングス…STRENGTH　力強さを表す数値で、攻撃のときに相手に与えるダメージとなって現れる。この数値が大きければ大きいほど、力のあるキャラクターということになる。一般にSTもしくはSTRなどと略される。たとえば、ST＝1といえば幼稚園児、ST＝50といえば、小錦といった感じ。

●デキシテリティー…DEXTERITY　す早さを表す数値で、攻撃が相手に当たる確率や、相手の攻撃を避ける確率となって現れる。一般にDXもしくはDEXと略される。たとえば、DX＝1といえばでんでん虫、DX＝100といえばジャッキー・チェンといった感じ。

●ライフ……LIFE　ロール・プレイでは、一般的にはH・P（ヒット・ポイント）とか、EN（エンデュランス）といわれる。生命力や耐久力を表す数値で、この値が大きければ大きいほど、戦闘で攻撃を受けても死ににくいということになる。LIFE＝1というとカゲロウ、LIFE＝100というとアントニオ猪木といった感じ。

●レベル………LEVEL　ただたんにレベルというと、キャラクターのレベルか迷路のレベル（階数…後述）かわからないが、ここではキャラクターのこと。レベルというのは、キャラクターの総合的な能力をかんたんな数値で表したもので、たとえばL＝1というと小学校の3角ベース、L＝10というとアメリカメジャー・リーグの優勝チームといった感じ。ちなみにL＝5というとPL学園野球部ぐらいかな……。

●ゴールド・ピース………(G.P.)　ゴールド・ポイントともいわれるが、すべてがすべて金貨のような現金というわけではない。一般的に「7GPを得た」となっても、金貨7枚ではなく、「町まで持って帰れば、7GP分の価値があるであろう、いろいろな宝物があった」というふうに考えるべきである。

●地下道　ロール・プレイで地下道といえば、一般的に「目的を達するために、またキャラクターを成長させるために通過しなくてはならない場所」をさすことが多い。ロール・プレイの種類によっては、地下道などが全然出てこないものもあるが、「ブラック・オニキス」のようなタイプのものでは地下道は幾層にもわかれ、数数のトラップがあり、実際迷路になっているので、マッピング（MAPPING）と呼ばれる地図作りをしないと、かなり苦しい戦いをしいられることになる。



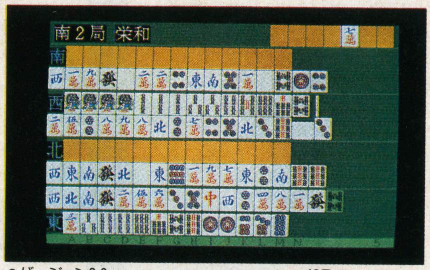
独習麻雀必勝法。

最高レベルで勝てるようになったら、他流試合も免許皆伝。

〈プロフェッショナル麻雀〉は、アセンブリ言語で記述され最高速で動く本格的なゲーム・ソフトです。麻雀の忠実なシミュレーションに基づいて組立てられており、ゲームは実戦そのままに展開します。

- リーチはもちろん、つみ場、裏ドラ、五本場以上二翻しばりなど、ルールは実戦そのままです。
- 実際にある麻雀の役は、すべて網羅されています。
- 新しい思考ルーチンの開発によって、コンピュータの実力は最強に設定できます。最高レベルでコンピュータに勝てれば、あなたの実力はかなりのものです。
- 対戦相手のスピードは8段階に設定でき、食い断、不聴罰の有無も選定できます。
- チー、ポン、カン、ロンができるときには、チャイムが鳴ってゲームの進行が止まります。実戦の緊張感を味わいたいときには、停止しない実戦モードに切り換えられます。
- コンピュータの手牌を見ることができるオープン・モード、コンピュータだけで対戦するデモ・モードもあります。
- 同じ配牌からの再ゲームも可能で、初心者の実力アップに役立ちます。

●マイコンショップで好評発売中!!



●バージョン2.0　●48Pマニュアル付

メディア / 機種	8" ¥7,200	5"2HD ¥7,200	5"2DD ¥6,800	5"2D ¥6,800	3.5" ¥6,800	テープ ¥4,800
PC9801/E	●			●		
PC9801F			●			
PC8801(mkII)	●			●		
PC8001 mkII				●		●
N5200 mkII	※●	※●				
N5200モデル05	※●					
MrPC					●	
PC6001 mkII						●
PC6001 mkIISR						●
FM-16β		●				
FM11AD2/BS		●				

メディア / 機種	8" ¥7,200	5"2HD ¥7,200	5"2DD ¥6,800	5"2D ¥6,800	3.5" ¥6,800	テープ ¥4,800
FM11AD/EX				●		
FM77					●	
FM7・FMNEW7				●		●
X1						●
X1turbo				●		
SMC70・SMC777					●	
S1						●
B16・B16/EX SP200・SP250		●				
JX					※●	

※印は表とは区別し、N5200の8"、N5200mkIIの8"・5"2HDは¥9,800、JXの3.5"は¥7,200とする。

新 プロフェッショナル
麻雀

Chat Noir
a guarantee for software that won't wear
株式会社 シャノアール
〒102 東京都千代田区隼町2-12 藤和半蔵門コープ405号
Tel. (03)234-0950

SST

P.P.P...COMPUTER

Tar no see Game You eh Game!
Car zork no "D" an run
Run Run Run...
A soon day me lever
Hit age "Chigau" yo This Game.
Do you understand?



BUSINESS TOUR
ビジネス・ツアー

- PC-8801/mkII 5FD ······· ¥6,200
- PC-8801/mkII CT ········ ¥4,200
- PC-9801/E/F 5FD ······· ¥6,200
- FM-7/8/NEW7 CT ········ ¥4,200
- X-1/C CT ················· ¥4,200

FREE WAY
フリーウェイ

毎月抽選で
ラジコンバギー·······1名
モデルカー···········2名
プレゼント!

- PC-8801/mkII
  - CT ¥3,800
  - 5FD ¥5,800

SPACE DIAMOND
スペースダイヤモンド

抽選で毎月10名様 スペースプラモプレゼント!

- PC-8001mkII/8801/mkII CT ¥3,800 5FD ¥5,800

EGGY
エギー

PC-88版発売間近!!

- PC-6001/mkII CT ¥4,200
- X-1 CT ¥4,200
  - 3FD ¥6,200
  - 5FD ¥6,200

CHOBIN
チョビン

- PC-8801/mkII
  - CT ¥3,800
  - 5FD ¥5,800

FM-7でちまちまが見れる!

好評発売中!!
PC-9801/E/FもVer. UPで
発売!!

- SMC-777/C3.5FD················ ¥6,800
- PC-9801/E/F 5FD················ ¥6,800
- PC-8801/mKII
- X-1
- FM-7/NEW7
  - CT2本組·········· ¥4,800
  - 5FD················ ¥6,800

オリジナルグッズプレゼント

当社製品の応募シールをお送り下さい。毎月抽選で豪華なオリジナルグッズをプレゼント致します。

TROP WAY
トロップウェイ

毎月抽選で1名様に
X1ターボプレゼント!

- X-1/C/D CT ¥4,500
  - 3FD ¥6,500

速報

- X-1版 羨望のカーレースゲーム近日発売!!
- アクションアドベンチャー RELICS開発中!!

Toshitaka

アメリカ西海岸割引ツアー申込者募集中!!

旅行期間:3月20日(水)~26日(火)7日間
旅行費用:¥288,000
旅行日程:東京→サンフランシスコ3日間<市内観光,希望者はシリコンバレー視察(オプショナルツアー),自由行動>→ロサンゼルス3日間<市内観光,自由行動>→東京
※その他、各オプショナルツアーがあります。

●コンピュータゲームのルーツを求めてアメリカを旅しよう!
(限定20名様)

主催:藤田トラベルサービス 旅行代理店:㈱トラベルフジ
お問い合わせ:ボーステック㈱ TEL.(03)801-2301 担当/石塚仁司

●この旅行条件は昭和59年2月1日を基準としておりますので、公示されている運輸機関の運賃改訂により変更される場合があります。また、日本発着航空運賃については、昭和57年8月3日政府認可航空運賃を基準としております。

コンピュータのよりよい活用をめざす。
BOTHTEC®

ボーステック株式会社
〒107 東京都港区南青山5-12-3-204
TEL.03(407)4191(代表)

●通信販売も行なっております。ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申込下さい。(送料無料)
尚、お急ぎの方は、速達代金300円追加して下さい。

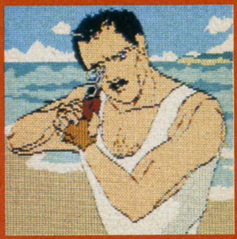
残念だね！少年達

マニアだけに贈る大型アドベンチャーゲーム純正品。

まず、最初に少年達にあやまろうこれは、君達に勧めるゲームではないのだ。

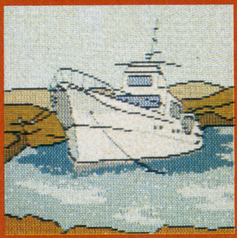
デス・トラップは過去に例のない超大型ゲームで、ディスク3枚組(98版は2枚組)、場面数180、使用色(中間色含む)500色以上の大型グラフィックアドベンチャーだ。それだけではなく、メッセージ総数約11万字（98版、従来は3千〜1万字）使用で、テキストアドベンチャーも、まっ青なのだ。記事中に、デストラップの事を小説的なゲームだと書かれるが秘密はここにあったのだ。決してあきさせない返答。これがたまらない。そして最も大切な事だが、しかけられた数々の罠。これがにくい。全ての罠が、理詰めて解けるのだ。あたりまえの事なのに、今までのゲームには、無理な罠が多すぎた。これが、純正品と名付けたゆえんだ。ざっとこういう訳でスクエアよりマニアと大人にだけ贈るゲームが、デス・トラップ。少年達よ、マニア以外は買ってはいけない。

マニアと大人に深く浸透中。











もう君は面白さの罠から逃がれられない

「デス・トラップ」。それは、君自身が体験できる、スリリングなハードボイルドストーリーだ。超Ａ級スパイ、ベンソンに身をやつし、敵国ゲリラに拉致された細菌兵器の権威ジタン博士を救い出す、息もつかせぬストーリー展開。君は単身、南アフリカの某国に乗り込み、深いジャングルの中にひそむ敵国ゲリラの手から、博士を奪還しなくてはならない。しかし、その途中で君を待ち受ける、野獣、謎の老人、セクシーな美女、そして巧妙に仕掛けられた死の罠(デス・トラップ)。リアルなタッチの180画面にもおよぶグラフィックが、君を夢中にさせてくれることだろう。

- ●PC-8801/mkII対応(5"2D3枚組)
- ●PC-9801F対応(5"2DD 2枚組)
- ●FM-7対応(5"2D 3枚組)

定価 各9,800円

デス・トラップ

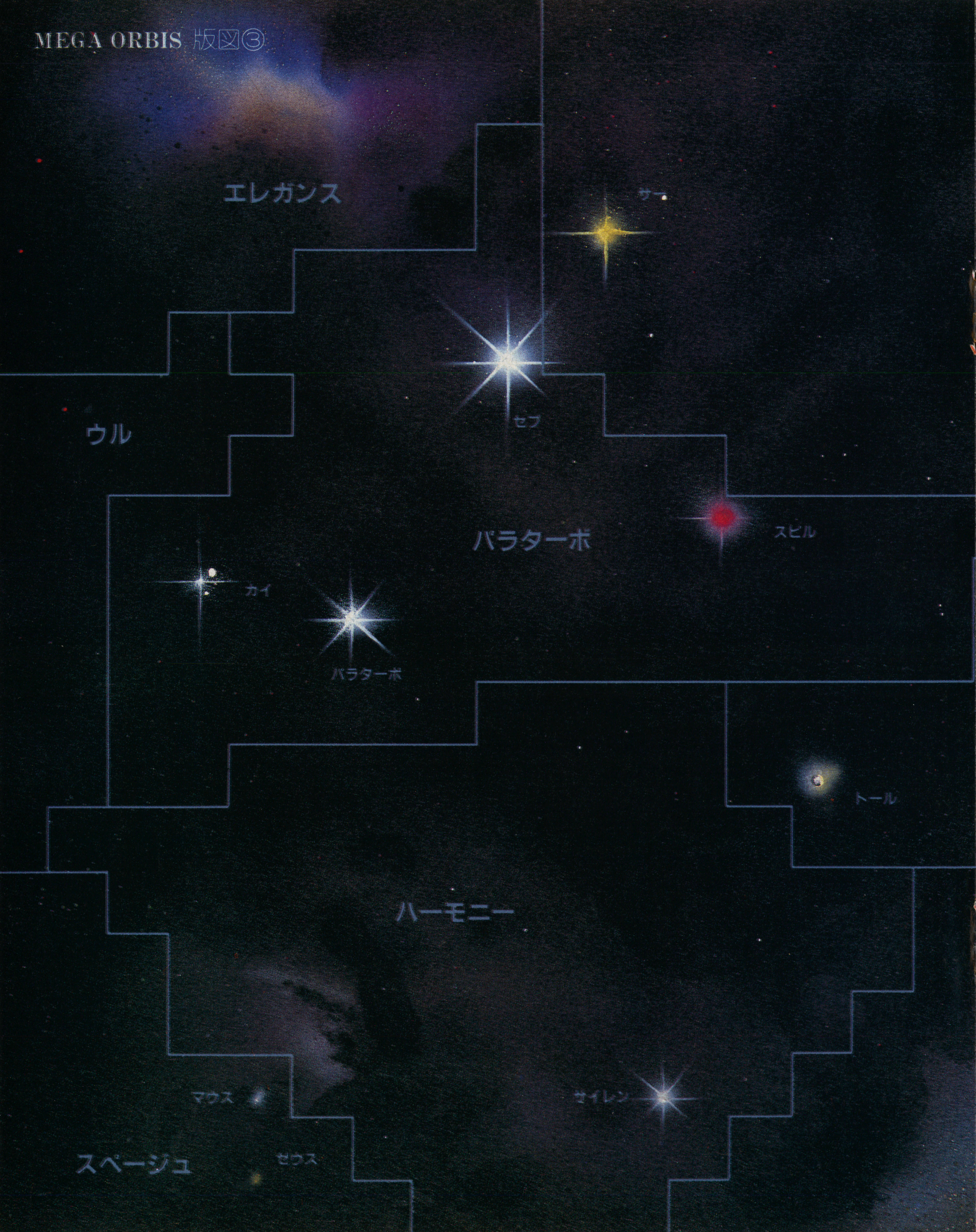
SRにも対応

PC98 PC88 FM7

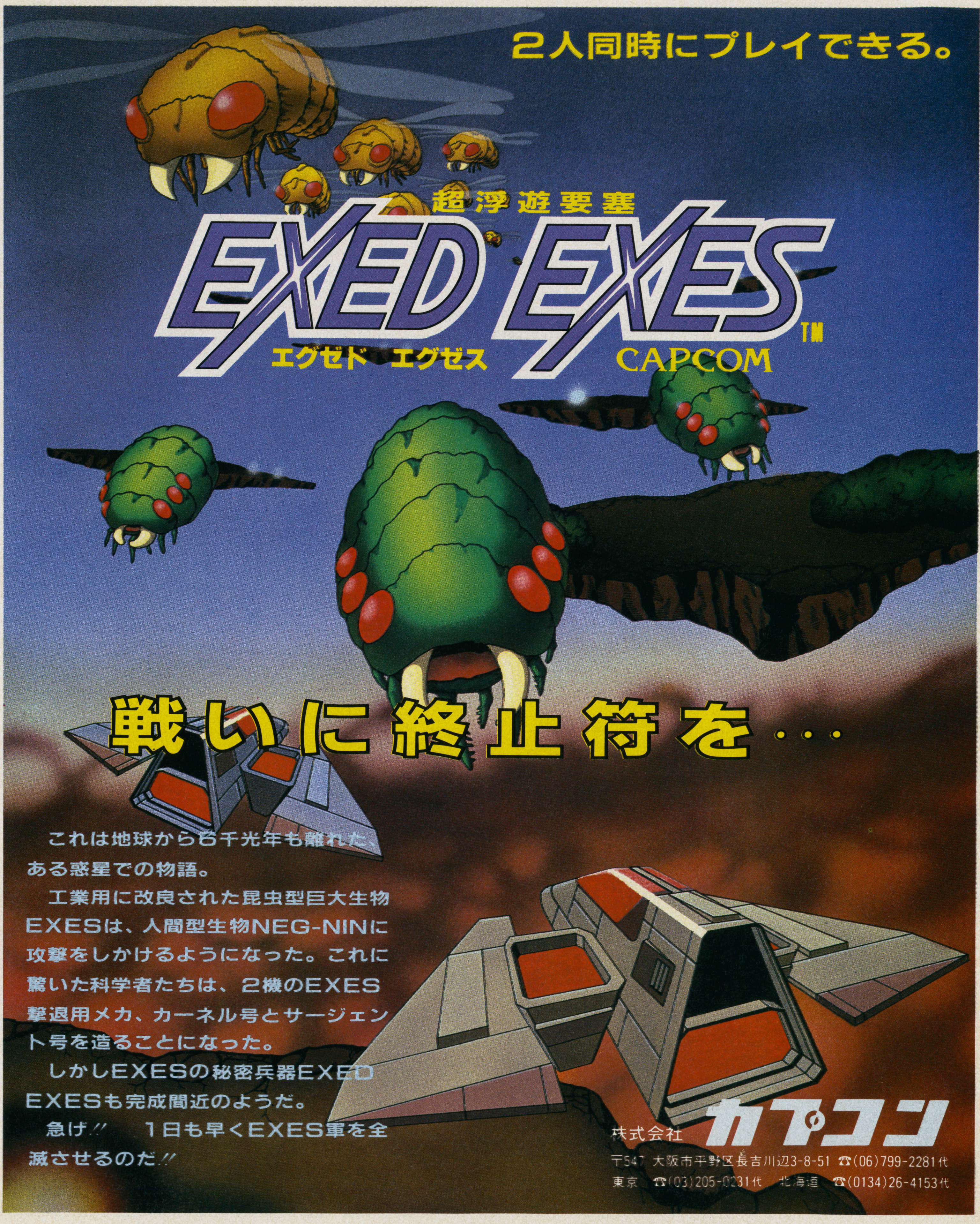


※PC-9801Fの場合、漢字メッセージが出ます。※このゲームでは2ドライブが必要です。

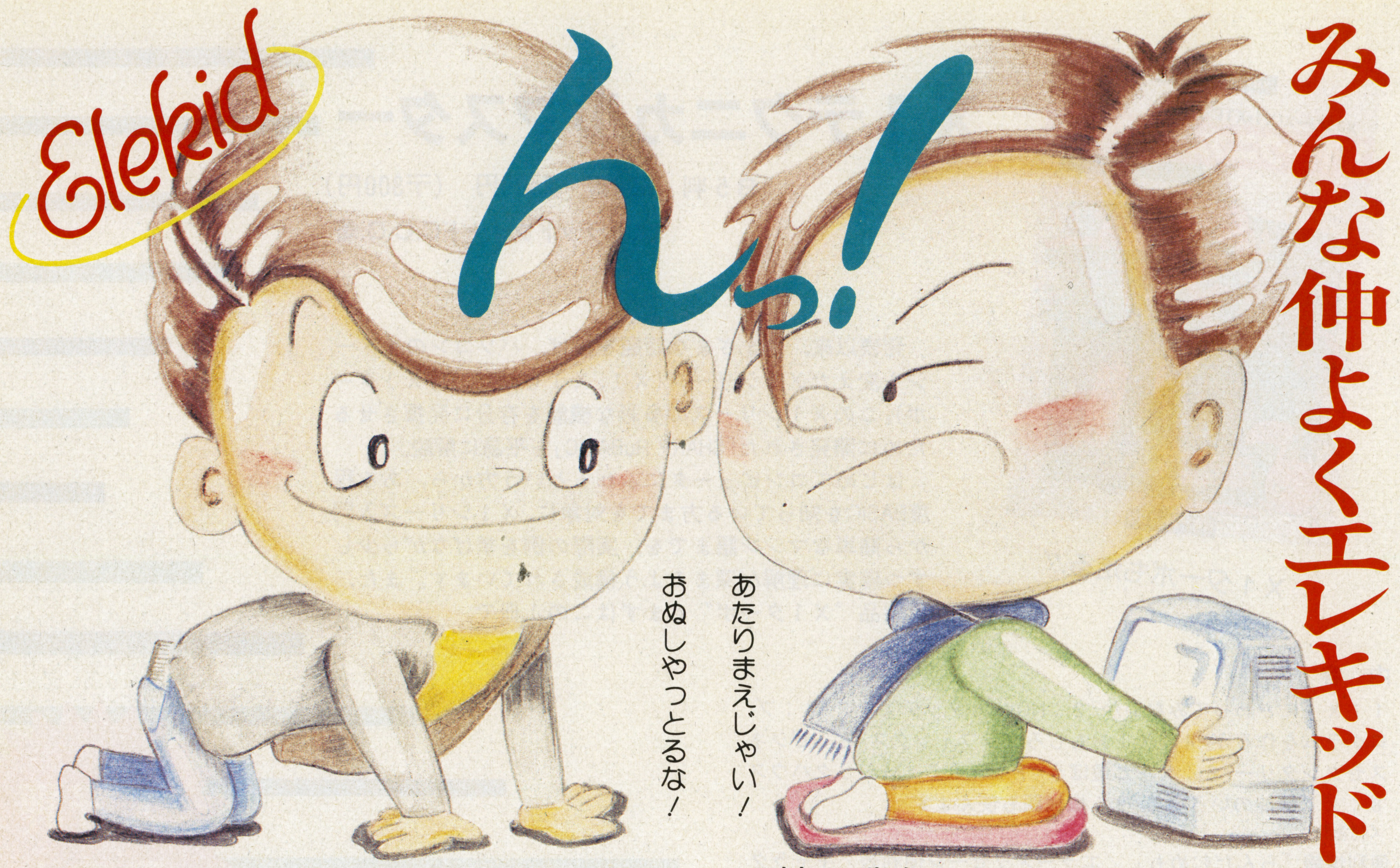

ノイル
オーテ
テギ
ラモウ
トース
レギット
セゴ
ホープ
ロア
リグ
セノン
アイン
ホープ
ルール
サーボ
バル
フィル
サーブ
ライム
ラウ
シギリア



MEGA ORBIS 版図③
エレガンス
サー
セブ
ウル
パラターボ
スピル
カイ
パラターボ
トール
ハーモニー
マウス
サイレン
スページュ
ゼウス



2人同時にプレイできる。
超浮遊要塞
EXED EXES™
エグゼド エグゼス
CAPCOM
戦いに終止符を…
これは地球から6千光年も離れた、ある惑星での物語。
工業用に改良された昆虫型巨大生物EXESは、人間型生物NEG-NINに攻撃をしかけるようになった。これに驚いた科学者たちは、2機のEXES撃退用メカ、カーネル号とサージェント号を造ることになった。
しかしEXESの秘密兵器EXED EXESも完成間近のようだ。
急げ!! 1日も早くEXES軍を全滅させるのだ!!
株式会社 カプコン
〒547 大阪市平野区長吉川辺3-8-51 ☎(06)799-2281代
東京 ☎(03)205-0231代 北海道 ☎(0134)26-4153代



ELEKIDとは

ELEKIDは、電電公社の超大型コンピュータ(DEMOSセンター)に登録されているソフトウェアの中から、ご希望のソフトウェアを全国(15店)にあるパソコン ショップに設置された端末機によって取り出すことのできる、画期的なシステムです。

ソフトウェアは電話回線を介して1200ボーの転送速度で送られます。同時に特殊なデータレコーダによって目的とするパソコンのフォーマットに合わせてセーブされます。

対象パソコンはNEC PCシリーズ、富士通 FMシリーズ、シャープMZシリーズと種類も豊富です。

■エレキッドはここでお求めになれます!(実験協力店)

札　幌	九十九電機札幌1号店
仙　台	DAC仙台東口店
東　京	西武百貨店池袋店、丸井吉祥寺店、丸井新宿テクノ館、ラオックス中央店、ヤマギワテクニカ
静　岡	すみやパソコンアイランド
名古屋	栄電社本店テクノ館、コムロード
大　津	西武百貨店大津店
大　阪	J & Pテクノランド
神　戸	星電社C スペース
福　岡	ベスト電器福岡本店、カホマイコンセンター

ソフトウェアーリスト

PC-6001/mkII/6601

商品名	メーカー名	価格
ストーンパニック	アスキー	3.800
ミステリーハウス	マイクロキャビン	3.800
ダイアモンドアドベンチャー	マイクロキャビン	3.500
聖なる剣	クリスタルソフト	4.200
名探偵登場!	クリスタルソフト	4.500
バックギャモン	テクノソフト	4.000

PC-8001/mkII

商品名	メーカー名	価格
ブーメラン	アスキー	3.800
忍者屋敷	クリスタルソフト	4.200
☆倉庫番	シンキングラビット	3.400
クフ王の秘密	光栄	4.500
銀河戦略	光栄	3.500
☆四人麻雀	テクノソフト	4.000
バックギャモン	テクノソフト	4.000
☆ゴルフアイランド拡張コース①	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース②	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース③	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース④	テクノソフト	2.000
マッドファイター	テクノソフト	3.300
プリンセスレスキュー	テクノソフト	3.300
ミサイルパニック	テクノソフト	3.300
スペースフラッパー	テクノソフト	3.300
ネイラー&モンスター	テクノソフト	3.300

☆PC-8001mkII専用

FM-7/8

商品名	メーカー名	価格
不思議の国のアリス	マイクロキャビン	3.500
☆ミッドナイトコマンダー	マイクロキャビン	3.800
☆名探偵登場!	クリスタルソフト	4.500
☆倉庫番	シンキングラビット	3.400
☆クフ王の秘密	光栄	4.500
☆ゴルフアイランド拡張コース①	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース②	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース③	テクノソフト	2.000
☆ゴルフアイランド拡張コース④	テクノソフト	2.000
バックギャモン	テクノソフト	4.000
ホワイトホール	テクノソフト	3.500
ザ・スターワールド2	テクノソフト	3.500
プラネットウォーズ	テクノソフト	3.500

☆FM-7専用

PC-8801/mkII

商品名	メーカー名	価格
倉庫番	シンキングラビット	3.400
ホイホイ	光栄	3.500
四人麻雀	テクノソフト	4.000
バックギャモン	テクノソフト	4.000
ゴルフアイランド拡張コース①	テクノソフト	2.000
ゴルフアイランド拡張コース②	テクノソフト	2.000
ゴルフアイランド拡張コース③	テクノソフト	2.000
ゴルフアイランド拡張コース④	テクノソフト	2.000

MZ-700

商品名	メーカー名	価格
バックギャモン	テクノソフト	4.000
スネーク&スネーク	テクノソフト	3.300
タンク・タンク	テクノソフト	3.300

MZ-2000/2200

商品名	メーカー名	価格
不思議の国のアリス	マイクロキャビン	3.500
バックギャモン	テクノソフト	4.000

FMリーダーズサービス　各¥1,500

プログラム名	対象機種	掲号
F-BASICプログラミングツール	FM-7/NEW7/77(※ディスク)	'83年 Vol.5
	FM-7/NEW7/77(テープ)	
	FM-8 V1.0(※ディスク)	
	FM-8 V1.0(テープ)	
使い勝手のよいマシン語モニター	FM-7/NEW7/77	'84年4月号
	FM-8	
	FM-11(BS除く)	
オンメモリBASICチェックサム ロールアップダウンのスクリーンエディタ (2本1組)	FM-7/NEW7/77	'84年8月号 '84年11月号
	FM-8	
簡易ワープロ	FM-7/NEW7/77	'84年5月号
	FM-11(BS除く)	
BASICプログラムコンプレッサ グラフィックプログラムジェネレータ	FM-7/NEW7/77 (2本1組)	'84年8月号 '84年9月号
アドベンチャーゲーム開発ツール	FM-7/NEW7/77	'84年4月号

※プログラムは全てテープに書込んでお渡しします。

(注) 登録ソフトは今後、大幅に増やす予定です。

SOFT BANK

株式会社 日本ソフトバンク

本社:〒102東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル2F TEL.03(263)3598 FAX.03(263)3660・03(234)3285 GII,GIII

大阪支店:〒542大阪市南区難波千日前5-19 河原センタービル3F TEL.06(644)0191 FAX.06(644)0160 GII,GIII

札幌営業所:〒064札幌市中央区北二条西二丁目 STV北二条ビル TEL.011(222)6025㈹ FAX.011(222)5105 GII

仙台営業所:〒980宮城県仙台市二日町12-30 日生勾当台西ビル TEL.0222(63)0907 FAX.0222(63)0924 GII

名古屋営業所:〒460名古屋市中区栄5-26-39 タカシマ名古屋ビル6F TEL.052(261)7215㈹ FAX.052(261)6966 GII

広島営業所:〒730広島市南区東荒神町3-35 広島オフィースセンター3F TEL.082(263)8683 FAX.082(263)8247 GII,GIII

福岡営業所:〒810福岡市中央区天神4-8-25 ニッコービル6F TEL.092(752)0177㈹ FAX.092(752)0179 GII,GIII



X１ターボも走る!!

X１テクニカルマスター

Ｂ５判　300頁　2500円　（〒300円）

ストラッドフォードC.C.C.著

発表以来，さまざまな話題を投げ，パソコンのイメージを変えたＸ１シリーズ（Ｘ１，Ｘ１Ｃ，Ｘ１Ｄ，Ｘ１ターボ)。このＸ１シリーズの多彩な機能を存分に発揮させるために開発された「SHARP HuBASIC」を平易に解説。

はじめてコンピュータにふれるという方から，ある程度BASICを知っている方までを対象に，Ｘ１シリーズ入門から簡単なマシン語までを，実際の例を挙げながら少しずつ確実に理解が深まるよう構成されています。また，新製品〝Ｘ１ターボ〞もまずはこの１冊で。

内　容

１：Ｘ１にさわってみないか／２：HOW to タッチＸ１／／３：プログラムを作ろう／４：Ｘ１おもしろグラフィックス／５：ビジネスセクレタリー／６：Ｘ１と遊ぼう／７：Ｘ１ミュージックハウス

８：Ｘ１機能のいろいろ／９：機械語も使えます

〈付録〉

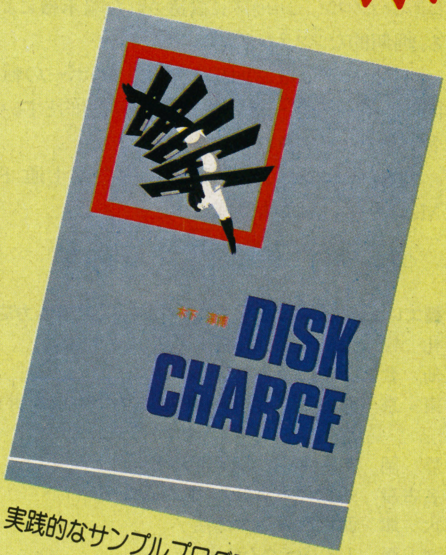
便利情報「らんだむめも」／エラーメッセージ便利表／キャラクタコード表

大好評
発売中

DISK CHARGE

Ｂ５判　216頁　1800円　（〒250円）

木下　淳博著



実践的なサンプルプログラム満載！

ディスクのないパソコンはただのゲームマシン。でも，いざディスクを使うとなると，DISK BASIC のマニュアルだけではどうにもなりません。そこで本書では，まったくDISK BASICの予備知識がない方でも，すぐにプログラムが組めるように，最初から実用的なサンプルプログラムを多数示しながら解説を進めています。

内容は，シーケンシャルファイル，ランダムファイルの基礎から，データ構造，ソーティング，データ圧縮に至るまでをフォローし，単なるプログラミング技術のみならずデータ処理技術についても，より実践的なレベルでの理解を深めます。

100%DISK BASIC活用の書

発行
問合せ先　**日本ソフトバンク出版部**　☎03(261)4095　〒102 東京都千代田区四番町２-１

ビデオゲームラボ

超浮遊要塞

EXED EXES™

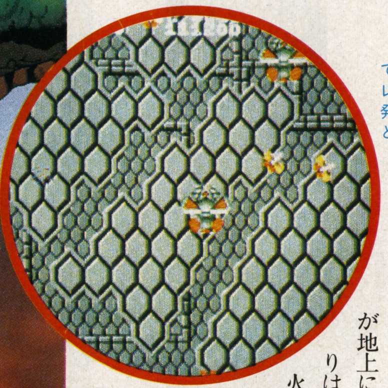
エグゼド　エグゼス

CAPCOM

文／桜井博道

ここは地底大帝国〝EXED・EXES〟。異常発生した巨大昆虫群と浮遊要塞（ふゆうようさい）の前に、ぼくらのカーネル号の運命はいかに……。





で、でたな巨大バエ。レーザーを1発、2発くらわせてもぴくともしないよ。

新しいユートピアへの旅立ち。

○×△□年×月××日

あれからどれだけの時間が経ったのか私にはわからない。大爆音が地上にひびき、あたりは一瞬のうちに火の海になった。そう、地球上すべての火山が大噴火したからだ。外から町の人達が恐怖で泣き叫ぶ声がきこえる。家がマグマにおそわれてメラメラと燃えている。

私は妻と子供をつれていそいで地下室の階段をかけおり、脱出用カプセル〝カーネル号〟にキーをさしこんだ。空高く舞い上がる。いたるところから脱出用カプセルが飛びたっているのが見える。町並は赤い炎につつまれている。

さてどうする……。後もどりはできない。私の家も炎につつまれている。

宇宙は？　宇宙へは脱出できない。カーネル号につんである食糧と酸素には限りがあるからだ。

地底は？　私がまだ子供のころ、母親は「地底には豊富な肥えた土地、森林、そして高度な文明がさかえているのよ」と教えてくれた。

私は危険な賭（か）けをすることにした。誰も見たこともない地底への脱出だ。危険だが今はこの賭けに運命をゆだねるしかない。

私は高度をおとすと、海から地底へと暗闇をさまよった。しばらくすると目の前が明るくなり、もうひとつの地上が見えてきた。不気味な飛行物体、巨大なハエ、トンボなどの昆虫、異常増殖（ぞうしょく）したフルーツ、そして野菜、さらにドクロの首をのせた浮遊要塞（ようさい）。

地底王国!!　私の記憶にまちがいがなければここはEXED・EXES大帝国だ。敵のレーダーがカーネル号をとらえたのか、敵の砲台や昆虫たちが攻撃してきた。

闘うしかない。運よくEXED・EXES大帝国を無傷でぬけられるかもしれない。そうすれば、巨大要塞の彼方に人間の生活できるユートピアがあるかもしれない。

私は不安と期待で心をかき乱しながら、母親を信じて操縦管をかたく握りしめるのだった。

（編集室から）

BEEPの取材チームがこのゲームを取材した後、プレイヤーの機体の形、浮遊要塞の色、敵キャラクターの性質など、ごく一部が変更されたとのことです。

しかし、ゲーム内容、テクニック等はまったく同じです。

EXED EXES 全マップ

ジャジャーン!!　キミたち熱心なBEEPERだけにこっそりとのぞかせてあげよう。浮遊要塞が出現するポイントはヒミツだよ。だけどヒントはある。"弥七"と"浮遊要塞"は切っても切れない関係。もうわかったよね。



▼巨大クワガタがダブルで出現。クワガタのからだが赤くなるまでレーザーをたたきこめ!!

▲変身した巨大オレンジはレーザーで攻撃したって得点にならない。上を通ればいい。

▲ヤヤ?　巨大イモムシがカーネル号をにらんでいる。まわりをとんでるのはトンボだ。

▼あっ、スティングレー(表1参照)だ。むこうを向いているからって味方じゃない。急降下してくる。

▼ガイコツが住んでいるところ。こいつは口をガクガクさせて笑っているからキモチワルイ。

▲敵のレーダーにつかまった。攻撃してくるぞ!　くるならこい。

エグゼド・エグゼス 必★勝★法

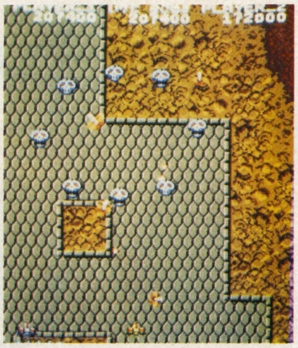
1 やればやるほど味がでてくる。

EXED・EXESの全体図を見てほしい。BEEP特捜班が徹底的に調査した結晶だ。

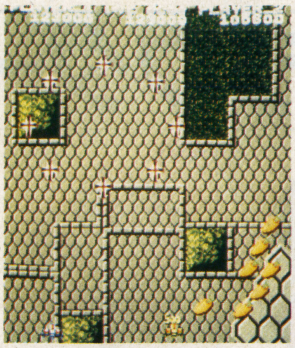
スタートは左下隅から入る。画面はつねに上から下へとスクロールしているので前進する感覚で流れていく。左側第1列が終わると図中にあるように第2列・第3列へと移っていき、最終列まで進む。すると画面は元にもどり第1列の右側半分、第2列の左側半分から新しい画面が始まる。とにかくゲーム中、全体図を見ることはできない。タコのレントゲン写真のような奇怪な全体図を頭で想像しながら挑戦すれば、EXED・EXESの魅力は2倍にも3倍にもふくれあがることまちがいなし。

さあゲームスタート!　このゲームはひとりでもふたりでも楽しめる。プレイヤー1はカーネル号、プレイヤー2はサージェント号。2万点、5万点、10万点、20万点獲得するごとに各1機づつふえ、あとは20万点ごとに1機づつふえる。

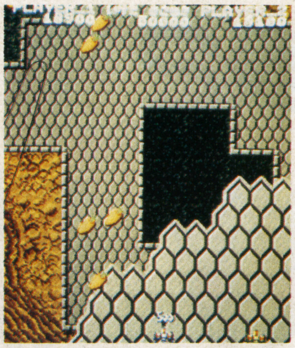
レーザー砲と四方八方へ自在に動ける操縦機能がある。なぜ四方八方へ自在に動く必要があるのか?　図中で紹介しているキャラクター、トンボ・クワガタ・ハエ・アブなどの小さな敵が不規則な動きをしながら砲撃してくるので、それらを素早くかわすためなのだ。



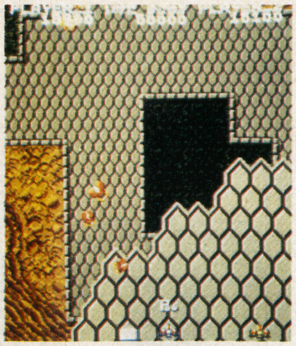
▶これはラブ・スカル（表1参照）。攻撃してこないけど1発じゃ破壊できない。難度は中の上。



▶デスラー号（表1参照）が編隊を組んでいる。2号や3号も同じようにカーネル号をおそう。



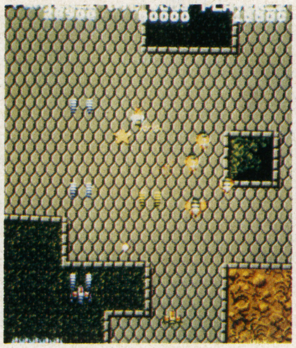
▶ほら、変身したキャラクターはニンジンになってしまった。レーザーは使わず上を通ればOKだ。



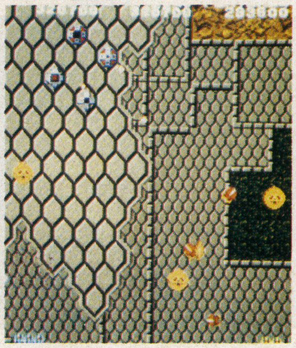
▶"POW"の上をカーネル号が通ると画面にあるキャラクターがフルーツに変身！　ドッキリコン。



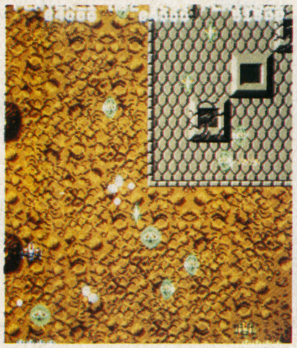
▶前方にスーパーウォール（表1参照）。"POW"は中央の2基のどちらかにかくされている。



▶"佐吉"をつかまえろ!!　攻撃してこないから追いかけてつかまえるんだ。ボーナス得点になる。



▶左上方に4種類のレーダー基地アリ。ほかのキャラクターより破壊しやすい。レーザーでビシバシ。



▶左右にするどく動くスピン・スカル（表1参照）。すりぬけるように進むのがコツ。慎重にね。

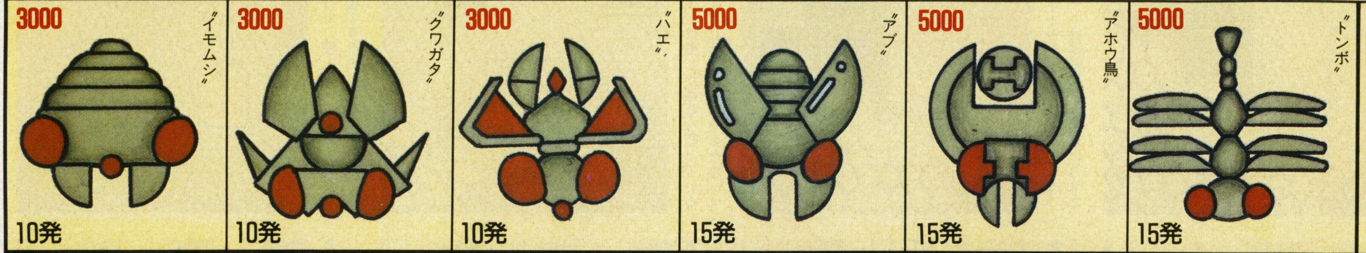
敵キャラクター表1

これが敵の主な顔ぶれだ。弱いヤツから、かなりシブトいヤツまでキャラクターにもそれぞれ性格がある。

得点	キャラクター	説明
100	スティングレー	ラウンドの頭に出てくるスティングレーは1発で破壊。
500	ラブ・スカル	不気味に笑っているドクロ。5発で破壊できる。
100	砲台	たった1発で破壊される弱いヤツ!
1000	砲台	プレイヤーに向け弾を撃つ。5発で破壊できる。
2000	砲台	おっと、これが最強の砲台だ。8発で破壊できる。
500	砲台	マジメに撃てば、けっこうやさしい。5発で破壊。
200	レーダー	2発で破壊できる。
200	レーダー	2発で破壊できる。
200	レーダー	2発で破壊できる。
200	レーダー	2発で破壊できる。
200	レーダー	2発で破壊できる。
200	レーダー	2発で破壊できる。
100	デスラー1号	突然ワープして弾を撃つが1発で破壊できる。
100	デスラー2号	1号、2号、3号とも性質はほとんど同じだ。
100	デスラー3号	デスラーを全滅させれば、1000点のボーナス。
200	砲台	2発当たれば破壊できるチョロいヤツ!
300	砲台	左右に横ゆれするのが特徴。3発で破壊できる。
300	砲台	正面から撃ってこないのでこわくない。3発で破壊。
1000	砲台	十字方向しか弾が出ない。5発当たれば破壊できる。
5000	砲台	15発も撃たなければ破壊できないシブトいヤツ!
10000	砲台	なんと30発で破壊。ほとんどハイパーオリンピック。
200	レーダー	2発で破壊できる。
200	レーダー	2発で破壊できる。
200	レーダー	2発で破壊できる。
100	スーパーウォール	6発で破壊でき、POWがかくれていることがある。
500	スピン・スカル	5発で破壊できる。
	POW	3種類のパワーアップが可能!
100	パウ	上を通過すると、敵キャラクターは食べ物に早変わり。
5000	佐吉	どういうわけか、体当たりすると5000点もらえる。
100	弥七	要塞が出現するまぎわに現れる。1発で破壊できる。

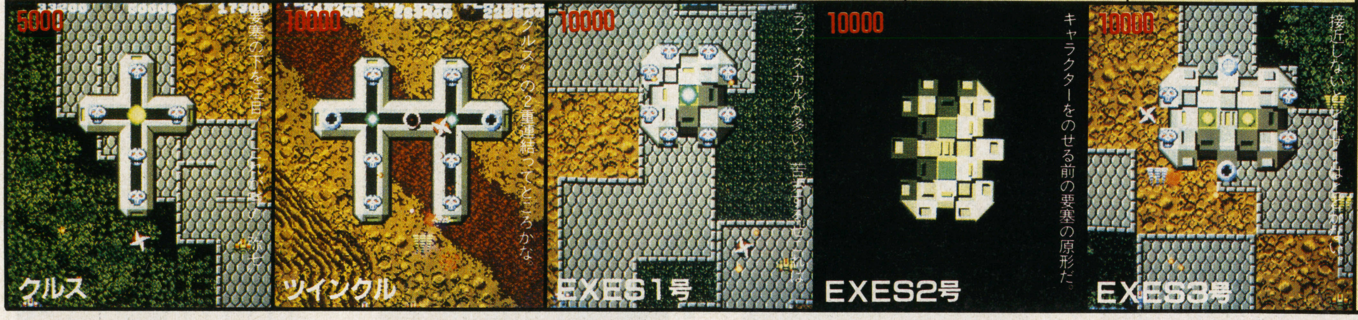
敵キャラクター表2

いよいよ巨大生物と敵要塞がひとまとめになった。ひとめでわかる早見表。まあ、じっくりとながめてほしい。



巨大生物

名前	得点	発数
"イモムシ"	3000	10発
"クワガタ"	3000	10発
"ハエ"	3000	10発
"アブ"	5000	15発
"アホウ鳥"	5000	15発
"トンボ"	5000	15発



要塞

名前	得点
クルス	5000
ツインクル	10000
EXES1号	10000
EXES2号	10000
EXES3号	10000

2 キャラクターのオンパレード！

とくにスティングレー（表1参照）は、ステージ冒頭で編隊を組み、前途をさまたげるかのように画面上部に横にならんで攻撃してくるけれど、あわてちゃいけない。カーネル号を画面下部中央に待機させれば、スティングレーはかすめるように飛んでいくだけだから、その攻撃をかわすことはかんたんだ。

編隊といえばアブもそうだ。画面上部から下部へゆるいカーブをえがいて通りすぎていく。あまりキャラクターの動きに神経質になるのも考えもの。慣れるまではキャラクターの動きに注目して研究するぐらいの余裕がほしいね。

たとえば表2を見てもらうとわかるように、ここに紹介した昆虫はノーマルなものよりその大きさは約10～15倍の巨大昆虫だ。この昆虫たちの動きがまた変わっている。画面隅で静止しているもの、ゆるいカーブをえがいて右に左に動くものがある。調子にのって追いつめていくと急に襲われることがあるから気をつけよう。

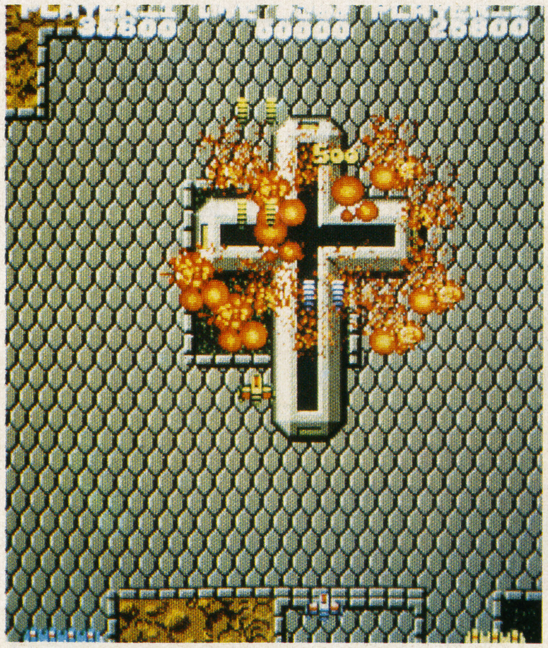
さらに巨大昆虫は10～15発、レーザー砲を撃ちこまないと撃破できない。撃滅させるまで時間がかかるんだ。レーザーを1発2発と撃ちこんでいくと、緑色の昆虫がオレンジ色に変わりやがて赤色になる。この色の変化が攻撃する際の目安になる。しかし破壊するまでに時間がかかるのでそれだけ危険度は増す。目標はあくまでも敵の要塞なのだ。ここは単なる通過点として無理しないことだ。

表1に注目してほしい。デスラー1号・2号・3号は奇怪な動きはないが、突然WARPし姿を現したり消えたりする。薄く外形が見えはじめたらすぐに遠ざかり攻撃することだ。やっかいなのは弥七だ。このキャラクターはEXED・EXES要塞を守っている手ごわい敵なのだ。最後にこの要塞攻略法をキミだけに教えることにしよう。

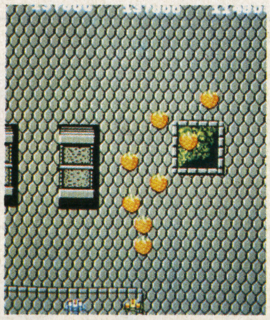
画面上部から弥七が降りてきたら、それが要塞出現の予告だ。表2で要塞の種類の一部を紹介しておいた（このほかにも数種ある）。要塞にはラブ・スカル、コア（核）※注 そして数種の砲台がのっている。要塞を破壊するにはこれらの敵キャラクターをすべて撃破しなければならない。大切なのは要塞のコア（核）を最初に破壊することだ。敵の攻撃威力は半減し、かんたんに敵要塞を撃滅できる。これが鉄則だ。

ここに紹介したテクニックはごく一部のもの、このほかハイポイントエリアなどまだまだ探せばいくつでも開発できるはず。頑張ってほしいな。

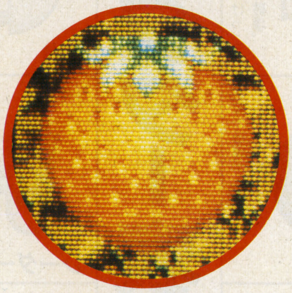
※注…光った半球体。



要塞"クルス"が爆発する瞬間だ。要塞には"コア"も"ラブ・スカル"もない。そう、だから"クルス"が自爆するんだ。このそう快感を味わってほしいな。

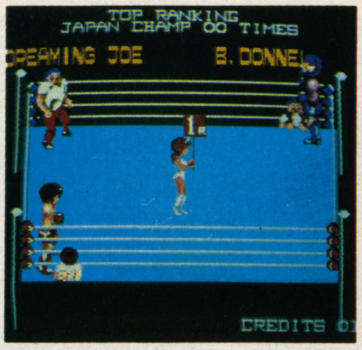


フルーツキャラクターのイチゴ。ひとつぶ2000点の大きなボーナスポイント。



これは巨大生物が変身したオバケイチゴ。こりゃ食べがいがありそうですぞ！

メインイベント（SNK）



第3試合（10回戦）ウィッピー・スパイダーとの試合前 カワユい女性を間にニラミ合い。

ボクがはじめてこのゲームに挑戦したとき、ゲーム開始から数秒でノック・アウトされてしまった。というのもゲーム機の操作法を覚えるのに、時間がかかるからなんだ。

第1試合のケニー・ウルフを破るまでに、けっこう苦労した。だが2本のジョイスティックと4つのボタン操作をマスターすれば、かなり本格的な動きもできる。

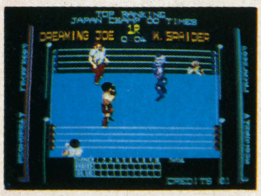
だからゲーム機に書かれている説明書きは、ゲームをはじめる前に穴のあくほど読んでも損はないハズ。

まず、敵を破るには敵を知らなければならない。対戦相手は、それぞれ特徴を持っており、彼らの弱点を見つけることが、勝利への近道だ。

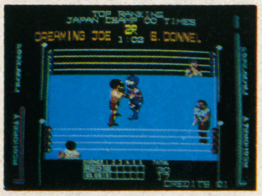
チャレンジャーはまず、4回戦ボーイと戦い、順次6回戦・10回戦・12回戦とつづき、最後に世界チャンピオン戦（15回戦）というぐあいに5人の敵キャラクターと対戦する。

第1試合（ケニー・ウルフ戦）では、ボディーにパンチを集め、コーナーに追いつめたところで、アッパー・カウンターをねらうといいようだ。

第2試合以降敵は強くなってくる。はたしてキミはメインエベントであるチャンピオン戦まで無事持ちこたえることができるかな。

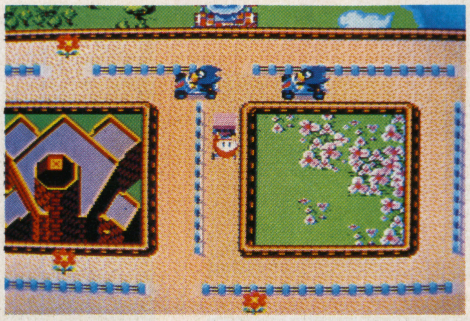


ウィッピー・スパイダーの右には十分注意が必要だ。



第2試合（6回戦）バッハ・ドーネルとの2R目。打たれ強いので十分気をつけよう。

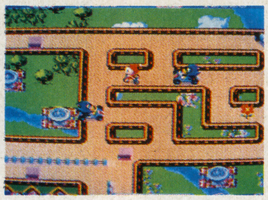
三輪サンちゃん（セガ）



サンちゃんの前にあるブロックを押し、敵を押しつぶそう。

道端に落ちている花束をカワユい女の子（サンちゃん）が三輪車に乗り、拾い集めるという、なんとも夢のあるゲームなのだ。

ただ、このサンちゃん、そんじょそこいらのガキどもとはチョットちがう。というのは



噴水から新しい敵が出現した。ハサミ打ちに合わないように気をつけよう。

彼女が乗ってる三輪車、これは相当なスピードで突っ走り、おまけにジャンプまでしてしまう。こんなスーパー三輪車を操るなんて、末は暴走族か、スタントウーマンだ!?。

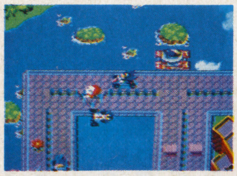
てなわけで、これらのワザをうまく使って、追いかけてくる数人の悪ものに捕まらないように花束を拾い集めることがプレイヤーの使命なんだ。

道路には花束のほかにブロックが数個落ちている。このブロックで悪ものをツブしてしまうことができるのだ。ブロックが割れると、そこにはフルーツが出てきて、そのフルーツを取ると点がもらえる。

悪ものをヤッツケるには、もうひとつの方法がある。それは、サクをはさんで向こう側に敵が来たときに、ジャンプ・ボタンを押すと敵はフッ飛ばされてしまう。以上がおもな操作方法。

カワユい女の子が猛スピードで走り回り、悪いオジサンたちをハネ飛ばしていくというのは、見ているだけでも楽しくなってくる。

ロリコンじゃない、なんていってるキミも一度サンちゃんのジャンプをじっくりとながめてみてはいかがかな。

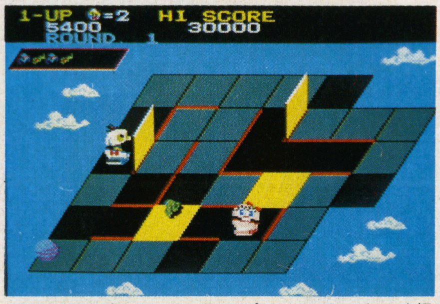


⬆ジャンプボタンで走っている敵をフッ飛ばせ。



➡周りの風景を見るだけでも楽しくなってくるようだ。

ぺったんピュー（サン電子）



初めは黄色のプレート。突進すればプレートは倒れ、ボタンを押せばもとにもどる。ペッタンコと出会おう。点が高くなるゾ。

イヤー実にカワユいキャラクターのゲームが出たものだ。ペッタン君がプレートを倒したり、起こしたりして敵をツブし、ハネ飛ばすゲームなんだ。ときおりでてくる赤いリボンのキャラクター。それがペッタン子だ。ペッタン子は異次元の迷路を走り回る。彼女とうまくドッキングできればボーナス3000点と、それ以後の得点が高くなるんだ。

画面左上にある待機窓口には、おじゃま虫が数尾待機している。

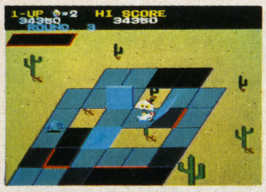
プレート上にいるおじゃま虫を全部退治したからといって安心してはいけない。目標は20面全部をクリアーすることなんだから。

ところでこのゲーム、最近のゲームのなかではかなりシンプルだ。この種のゲームはパターンが出つくしたかと思っていたが、また新しいパターンがでた。

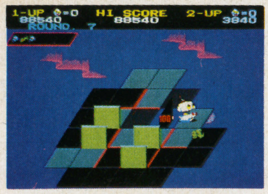
カワユいキャラクターを操るのはじつに楽しい。女の子なんかにも、けっこう人気が出るんじゃないかな。

キミもコッソリ練習して彼女に親切に教えてあげれば、彼女のアツい視線が…。

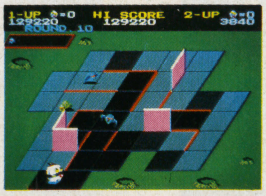
てなことーあるわけない、という人の場合は、しかたなくハイスコアをねらって少しでも自己満足にひたろう。グッスン。



青色のプレートはボタンを押すと矢印の方に起き上がるゾ。

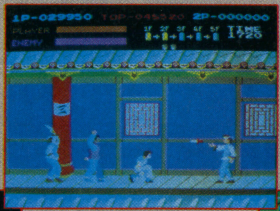


緑のプレートはボタンを押せば1回転して起き上がる。

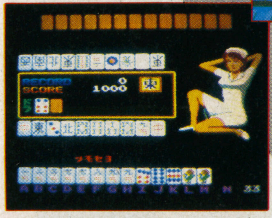


紫のプレートはボタンを押せば2回転して起き上がる。自分がつぶされないように!

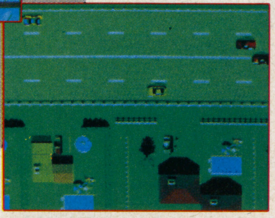
BEST 10



←スパルタンX（アイレム）



ナイトギャル（日本物産）



ロードファイター（コナミ）

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

アミューズメントゲーム人気10

ランク	前月ランク	ゲーム名（メーカー名）	コメント
1	—	スパルタンX（アイレム）©1984 PARAGONFILMS LTD./TOWAPROMOTION©1984IREM	巨大組織〈X〉の館に捕らわれたシルビア。キミは彼女を救い出せるかな。
2	—	ロードファイター（コナミ）	アクセルボタンをひとたび押せば、興奮はいっきにレッドゾーンの中。
3	1	ナイトギャル（日本物産）	ステキなギャルがキミを待ってる。とても刺激的なマージャンゲーム。
4	—	GPワールド（セガ）	超ワイド・スクリーンに4チャンネルサウンドで、リアルなレースを。
5	—	クラウンズゴルフ イン ハワイ（エスコ貿易）	人気のクラウンズゴルフのハワイ版。さらに楽しくなって新登場。
6	—	1942（カプコン）	宙返りで敵の弾をかわしちゃう。プロペラ飛行機による空中戦ゲーム。
7	4	パックランド（ナムコ）	上昇下降のはげしいなかで3カ月連続のトップ10入り。
8	—	フォーティーラブ（タイトー）	テニスゲームもいろいろあるが、そのなかでも特にリアルな感じのゲームです。
9	—	忍者ハヤテ（タイトー）	悪の忍者軍団の城へ忍びこんだハヤテが、姫を救いだしていくアニメのゲーム。
10	—	ミステリアスストーンズ（データイースト／テクノスジャパン）	ピストルやキックを使いモンスターを避け秘宝をさがすアドベンチャーゲーム。

●協力店 ●ゲームファンタジア渋谷●ゲームスペース・ミライヤ●テーカン水道橋ファンシティー●リノえびす橋●ゲームプラザシルビア●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド

1942（カプコン）



4連発射撃で敵の双発機を撃ち落とせ！

空中戦モノにまたまた新作が登場した。新作といってもゲームにでてくるキャラクターは、古めかしいプロペラ飛行機。そう、第2次世界大戦の映画にでてくるゼロセンやB29のような飛行機だ。ゼビウス以来空中戦モノといえばSFチックなシナリオのゲームが主流となるなかで、このプロペラ機には不思議と新鮮さを感じるんだ。

各ステージは空母から離艦して、再び空母に着艦するまでの戦いだ。

今までの空中戦モノと違うところは、敵の弾を左右によけたり、相打ちでかわす以外に宙返りによってその執拗(しつよう)な攻撃をかわせるところだ。

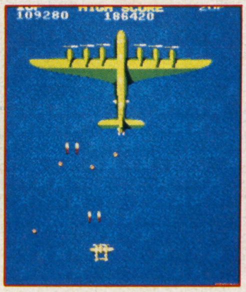
実際プレイしてみると、宙返りの気分はなかなかよい。またプレイヤーは宙返り中、敵の弾を受けないし、宙返りが終わる寸前から弾を打てるので、目前にいる敵をやっつけることもできるんだ。

このほか、プレイ中にオレンジ色の編隊が何回か出てくるけれど、こいつを全部撃墜すれば、"POW"というマークが現れる。この"POW"には次のような効力があるので、ぜひ取っておきたい。

・プレイヤーの弾が4連射になる。
・宙返りの数がひとつ増える。
・画面上の全ての敵を爆発させられる。
・プレイヤーの両側に味方がつく。（武器として使える）
・得点に関係なく、プレイヤーが1機追加される。
・得点だけ。
・敵が15秒間弾を撃たなくなる。

以上のような"POW"の効力はその色によって見わけることができる。また"POW"は出る場所が全て決まっているのでその場所を覚えてしまうのが高得点への早道だ。

ところでこのゲーム、プレイヤーをかなりアツくさせる力を持っている。小型飛行機の速い動きに対処しながら、時折出てくる中型、大型機（中型、大型機では弾を数発うち込まないと墜落しない）を撃ち落とすタイミングをつかむのはむずかしいようだ。とにかく一度試してほしい。（文／有岡治）



オオーットでました。6機のエンジンをつけた超大型爆撃機。これはもう撃ちまくるっきゃない。

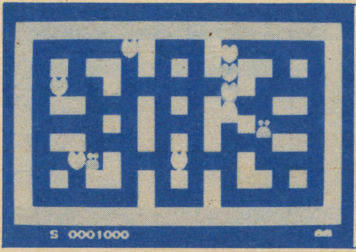


左右についた味方で敵の編隊をやっつけろ！すべて撃ち落とせばPOWがでる。

このコーナーは、読者の皆さんが送ってくれたプログラムを紹介するページです。あなたの自信作、ケッ作、迷作（?）どんなプログラムでもかまいません。どしどし編集室あてに送ってください。あなたの投稿待ってま〜す。（投稿方法は133ページを読んでください）

Beep Load

PC-8801/mkII ———— CEK ONE
FM-7 ———— ヤサイメイロ
X1 ———— Paradise of A-MIDA
ファミリーコンピュータ — スロットマシン



CEK ONE

PC-8801／mk II

卯木輝彦

ストーリー

えっと、お話です。

くじらの〝だいよう君〟は、〝もとこ姫〟が大好きです。どうにかして〝もとこ姫〟のお気に入りになろうと、黄色いハートをプレゼントすることにしました。しかし、なめくじの〝じめちゃん〟がそれをじゃまします。

さあ、たくさんのハートを集めて、はやく〝もとこ姫〟のもとへ……。

入力方法

このプログラムは、N88―BASICモードで実行可能です。

まず、BASIC部分を入力し、

〈ディスク〉

SAVE〝ファイル名〟

〈カセット〉

SAVE〝CAS：ファイル名〟

でセーブしてください。次に、

MON↵

でモニタに入り、Sコマンドなどでマシン語部分を正確に打ち込みましょう。その後、CTRL-Bとして

〈ディスク〉

BSAVE〝ファイル名〟，&HC800，&H1500↵

〈カセット〉

W〝ファイル名〟，C800，DC0F↵

としてセーブしてください

実行と遊び方

BASICプログラムと、マシン語プログラムをロードして、RUN↵としてください。タイトルとゲームの説明が表示されます。そして、リターンキーを押すと、画面の下に〝PUSH f･1〟とでるのでF・1キーを押してください。いよいよゲームのスタートです。

テンキーを使ってくじらの〝だいよう君〟をうまく動かし、7個のハートを集めてください。全部集めると壁のどこかに出口ができます。外にでられれば1面クリアです。

ただし、なめくじの〝じめちゃん〟にぶつかるとはじめからやり直しです。3回までですから注意しましょう。

最後に

このゲームは、先の面に進むのがかなりむずかしいと思います。どうしてもクリアーできないという人は、&HCDA9の&H5Aを小さくしてみてください。敵があまり追いかけてこなくなります。

主なプログラムマップ

D800～	メインルーチン
D8E4～	初期設定
D9CC～	壁を描く
DA10～	くじらの移動
DC96～	ハートの移動
DD43～	敵の移動
DF09～	得点

主なデータエリア

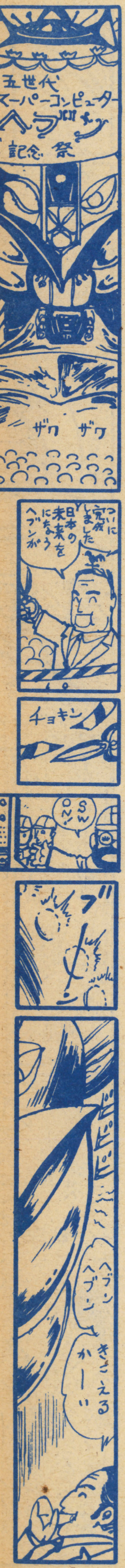
DF95～	ラウンドごとの壁の位置
DFF8～	ハートの最初の座標
E008～	壁のデータ
E0CA～	ハートのデータ
E18C～	くじらのキャラクターデータ
E494～	敵のキャラクターデータ
E934～	数字のデータ

主なワークエリア

AF54	点数
AF56	敵にあたったか
AF59	乱数
AF5A	敵の数
AF5B	くじらの数
AF5C～	敵の方向、位置
AF68	出口のX座標
AF69	〃 Y 〃
AF72	くじらの方向
AF73	〃 X座標
AF74	〃 Y座標
AF75～	ハートの方向、位置
AF8D	ハートを全部とったか
AF6F	出口に入ったか







CEK ONE LIST 1 — PC-8801/mkII — 1 BLOCK

```
10 WIDTH 80,25:SCREEN 0:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 6
20 PRINT "                                          "
30 PRINT "                                          "
40 PRINT "                                          "
50 PRINT "                                          "
60 PRINT "                                          "
70 LOCATE 12,10:COLOR 4:PRINT " manipulate ":PRINT:PRINT SPC(17);"8":PRINT:PRINT
 SPC(15);"4 + 6":PRINT:PRINT SPC(17);"2"
80 LOCATE 30,11:COLOR 5:PRINT"You are a whale,'TAIYOU'.":LOCATE 30,13:PRINT "Gat
her '♥', and get out of the room.":COLOR 3:LOCATE 50,16:PRINT "Push RETURN key !
"
90 IF INP(1)=255 THEN 90
100 DEF USR=&HC800:A=USR(0)
```



CEK ONE LIST 2 — PC-8801/mkII — 2 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
C900	:	B4	CD	FD	AC	01	34	B9	21	:	39
C908	:	0C	00	16	B4	1E	07	C5	D5	:	95
C910	:	E5	CD	FD	AC	E1	23	23	D1	:	53
C918	:	C1	1D	20	F2	01	EC	BA	21	:	B8
C920	:	46	00	16	B4	C5	CD	FD	AC	:	4B
C928	:	C1	16	B4	21	48	00	CD	FD	:	BE
C930	:	AC	C9	CD	CC	A9	DD	21	5C	:	11
C938	:	AF	3E	04	06	24	0E	44	DD	:	4A
C940	:	77	01	DD	77	02	DD	71	04	:	20
C948	:	DD	70	05	DD	77	07	DD	70	:	FA
C950	:	08	DD	71	0A	DD	77	0B	DD	:	9C
C958	:	21	F8	AF	0E	18	16	30	1E	:	52
C960	:	08	DD	71	00	DD	77	01	DD	:	88
C968	:	72	02	DD	77	03	3E	0C	0E	:	23
C970	:	40	16	1C	DD	73	04	DD	77	:	1A
C978	:	05	DD	71	06	DD	77	07	DD	:	91
C980	:	77	08	DD	72	09	DD	70	0A	:	2E
C988	:	DD	72	0B	3E	3C	DD	77	0C	:	34
C990	:	DD	72	0D	3E	01	06	24	0E	:	D3
C998	:	14	DD	21	72	AF	DD	77	00	:	87
C9A0	:	DD	70	01	DD	71	02	06	18	:	BC
C9A8	:	21	75	AF	3E	FF	77	23	10	:	2C
C9B0	:	FC	3E	00	32	91	AF	32	8D	:	6B
C9B8	:	AF	32	8F	AF	32	56	AF	32	:	88
C9C0	:	58	AF	32	57	AF	32	6E	AF	:	8E
C9C8	:	32	70	AF	C9	2E	00	16	00	:	5E
C9D0	:	DD	2A	93	AF	06	08	DD	4E	:	82
C9D8	:	00	26	00	E5	D5	CD	3C	AD	:	96
C9E0	:	CB	09	C5	30	05	01	08	B0	:	87
C9E8	:	18	03	01	9C	B7	CD	FD	AC	:	E5
C9F0	:	C1	D1	E1	3E	04	85	6F	FE	:	A7
C9F8	:	4C	30	06	10	DC	DD	23	18	:	86
SUM	:	49	86	1E	95	F5	F5	C4	9F	:	CF

CEK ONE LIST 2 — PC-8801/mkII — 1 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
C800	:	01	00	16	11	00	A8	21	00	:	F1
C808	:	C8	ED	B0	C3	0E	A8	31	60	:	6F
C810	:	BC	01	60	B8	21	20	00	16	:	2C
C818	:	A3	CD	FD	AC	DB	09	FE	FD	:	F8
C820	:	20	FA	3E	01	D3	53	CD	E4	:	30
C828	:	A8	CD	32	A9	3A	8F	AF	FE	:	C6
C830	:	01	28	05	CD	10	AA	18	0A	:	D7
C838	:	CD	60	AB	3A	91	AF	FE	01	:	51
C840	:	28	71	DD	21	5C	AF	3A	5A	:	36
C848	:	AF	47	0E	00	C5	CD	43	AD	:	86
C850	:	DD	23	DD	23	DD	23	C1	10	:	D1
C858	:	F3	3A	56	AF	FE	01	28	18	:	71
C860	:	FD	21	F8	AF	CD	D8	AC	3A	:	50
C868	:	8D	AF	FE	01	20	BE	CD	4A	:	30
C870	:	AB	3E	00	32	8D	AF	18	B4	:	23
C878	:	CD	FE	AE	3A	5B	AF	3D	32	:	2C
C880	:	5B	AF	FE	00	28	1F	16	B4	:	19
C888	:	21	48	00	01	12	BB	CD	FD	:	01
C890	:	AC	3A	5B	AF	FE	02	28	0B	:	23
C898	:	16	B4	21	46	00	01	12	BB	:	FF
C8A0	:	CD	FD	AC	18	84	21	24	00	:	57
C8A8	:	16	57	01	64	BB	CD	FD	AC	:	03
C8B0	:	C3	11	A8	CD	FE	AE	3A	5A	:	89
C8B8	:	AF	4F	06	04	B8	28	01	0C	:	F5
C8C0	:	79	32	5A	AF	2A	93	AF	01	:	21
C8C8	:	21	00	09	22	93	AF	54	5D	:	3F
C8D0	:	21	95	AF	01	84	00	09	ED	:	E0
C8D8	:	52	30	06	21	95	AF	22	93	:	A2
C8E0	:	AF	C3	29	A8	21	95	AF	22	:	CA
C8E8	:	93	AF	3E	01	32	5A	AF	3E	:	FA
C8F0	:	03	32	5B	AF	3E	00	32	54	:	03
C8F8	:	AF	01	38	BB	21	08	00	16	:	E2
SUM	:	FB	60	EC	41	3E	D1	4D	2A	:	0E

CEK ONE LIST 2 4 BLOCK
PC-8801/mkII

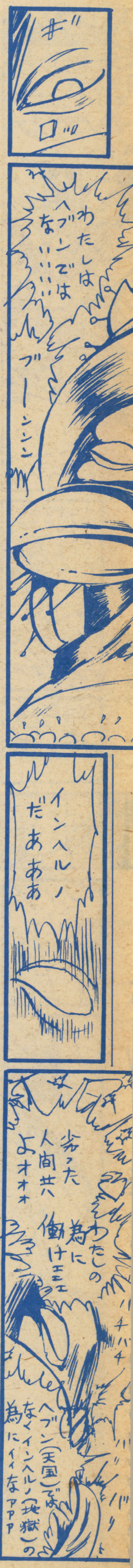
ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
CC00	:	01	2D	7D	85	85	6F	1E	00	:	42
CC08	:	7C	D6	08	38	03	1C	18	F9	:	C2
CC10	:	C6	08	47	7D	83	5F	16	00	:	8A
CC18	:	2A	93	AF	19	7E	04	CB	2F	:	01
CC20	:	10	FC	C9	DD	46	01	DD	4E	:	24
CC28	:	02	CB	28	38	0A	CB	28	38	:	62
CC30	:	06	CB	29	38	02	CB	29	C9	:	F1
CC38	:	DD	7E	01	6F	DD	7E	02	57	:	7F
CC40	:	CD	3C	AD	01	9C	B7	CD	FD	:	D4
CC48	:	AC	DD	5E	00	DD	6E	01	DD	:	10
CC50	:	56	02	CB	43	28	0E	2C	DD	:	A5
CC58	:	75	01	CD	3C	AD	01	8C	B1	:	6A
CC60	:	CD	FD	AC	C9	CB	4B	28	0E	:	8B
CC68	:	2D	DD	75	01	CD	3C	AD	01	:	37
CC70	:	4E	B2	CD	FD	AC	C9	CB	53	:	5D
CC78	:	28	0E	14	DD	72	02	CD	3C	:	A4
CC80	:	AD	01	10	B3	CD	FD	AC	C9	:	B0
CC88	:	15	DD	72	02	CD	3C	AD	01	:	1D
CC90	:	D2	B3	CD	FD	AC	C9	DD	6E	:	0F
CC98	:	01	DD	56	02	CD	3C	AD	01	:	ED
CCA0	:	9C	B7	CD	FD	AC	DD	5E	00	:	04
CCA8	:	DD	6E	01	DD	56	02	CB	43	:	8F
CCB0	:	28	04	2C	DD	75	01	CB	4B	:	C1
CCB8	:	28	04	2D	DD	75	01	CB	53	:	CA
CCC0	:	28	04	14	DD	72	02	CB	5B	:	B7
CCC8	:	28	04	15	DD	72	02	CD	3C	:	9B
CCD0	:	AD	01	CA	B0	CD	FD	AC	C9	:	67
CCD8	:	06	07	0E	00	26	00	C5	01	:	07
CCE0	:	CA	B0	FD	7E	00	FE	FF	28	:	1A
CCE8	:	0C	FD	6E	00	FD	56	01	CD	:	98
CCF0	:	3C	AD	CD	FD	AC	FD	23	FD	:	7C
CCF8	:	23	C1	10	E2	C9	C5	E5	42	:	8B
SUM	:	AC	2A	50	42	04	BF	ED	83	:	9B

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
CD00	:	04	21	B0	BF	11	50	00	19	:	0E
CD08	:	10	FD	D1	19	D1	EB	4E	23	:	24
CD10	:	46	23	EB	C5	F3	1A	D3	5C	:	55
CD18	:	77	D3	5C	13	1A	D3	5D	77	:	7A
CD20	:	D3	5F	13	1A	D3	5E	77	D3	:	DA
CD28	:	5F	13	FB	23	10	E6	C1	C5	:	0C
CD30	:	3E	50	90	4F	06	00	09	C1	:	3D
CD38	:	0D	20	D8	C9	26	00	CB	22	:	E1
CD40	:	CB	22	C9	CD	23	AC	38	03	:	8D
CD48	:	CD	9C	AD	CD	A2	AE	FD	21	:	51
CD50	:	72	AF	06	07	FD	7E	01	C6	:	70
CD58	:	03	DD	96	01	FE	06	38	02	:	B5
CD60	:	18	0C	FD	7E	02	C6	03	DD	:	47
CD68	:	96	02	FE	06	38	0A	FD	23	:	FE
CD70	:	FD	23	FD	23	10	DE	18	05	:	4B
CD78	:	3E	01	32	56	AF	C9	ED	5F	:	8B
CD80	:	C9	DD	7E	00	CB	47	28	03	:	61
CD88	:	3E	02	C9	CB	4F	28	03	3E	:	8C
CD90	:	01	C9	CB	57	28	03	3E	08	:	5D
CD98	:	C9	3E	04	C9	CD	81	AD	32	:	01
CDA0	:	58	AF	32	57	AF	CD	7E	AD	:	37
CDA8	:	FE	5A	30	5D	3A	73	AF	DD	:	1E
CDB0	:	96	01	28	55	30	02	ED	44	:	77
CDB8	:	47	3A	74	AF	DD	96	02	28	:	41
CDC0	:	48	30	02	ED	44	B8	38	0C	:	A7
CDC8	:	CD	7F	AE	38	38	CD	5C	AE	:	41
CDD0	:	38	33	18	0A	CD	5C	AE	38	:	9C
CDD8	:	2C	CD	7F	AE	38	27	3A	57	:	16
CDE0	:	AF	47	CB	40	20	07	0E	01	:	37
CDE8	:	CD	DE	AB	30	18	CB	48	20	:	D1
CDF0	:	07	0E	02	CD	DE	AB	30	0D	:	AA
CDF8	:	CB	50	20	07	0E	04	CD	DE	:	FF
SUM	:	0F	CE	6D	68	61	15	FE	A0	:	C6

CEK ONE LIST 2 3 BLOCK
PC-8801/mkII

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
CA00	:	D3	3E	04	82	57	FE	2C	30	:	48
CA08	:	06	2E	00	DD	23	18	C5	C9	:	DA
CA10	:	DD	21	72	AF	CD	23	AC	DA	:	95
CA18	:	17	AB	0E	00	DB	00	E6	50	:	E1
CA20	:	28	0C	CB	77	20	02	CB	C1	:	24
CA28	:	CB	67	20	02	CB	C9	DB	00	:	C3
CA30	:	E6	04	47	DB	01	E6	01	B0	:	A4
CA38	:	28	0C	CB	57	20	02	CB	D1	:	14
CA40	:	CB	47	20	02	CB	D9	3A	72	:	84
CA48	:	AF	57	79	CB	42	20	08	CB	:	7F
CA50	:	4A	20	04	E6	03	18	02	E6	:	57
CA58	:	0C	28	06	4F	CD	DE	AB	30	:	0F
CA60	:	0A	3A	72	AF	4F	CD	DE	AB	:	0A
CA68	:	30	01	C9	FD	21	87	AF	06	:	54
CA70	:	07	FD	7E	FD	FD	77	00	FD	:	F0
CA78	:	2B	FD	2B	FD	2B	10	F2	79	:	F6
CA80	:	32	72	AF	DD	7E	01	32	6A	:	4B
CA88	:	AF	DD	7E	02	32	6C	AF	CD	:	26
CA90	:	38	AC	DD	23	DD	23	DD	23	:	E4
CA98	:	DD	7E	01	DD	A6	02	FE	FF	:	DE
CAA0	:	28	17	DD	7E	01	32	6A	AF	:	E6
CAA8	:	DD	7E	02	32	6C	AF	CD	96	:	0D
CAB0	:	AC	DD	23	DD	23	DD	23	18	:	C4
CAB8	:	DF	06	07	FD	21	F8	AF	3A	:	EB
CAC0	:	6E	AF	FD	BE	00	20	08	3A	:	3A
CAC8	:	70	AF	FD	BE	01	28	08	FD	:	08
CAD0	:	23	FD	23	10	EA	18	33	3A	:	C2
CAD8	:	6E	AF	DD	77	01	3A	70	AF	:	CB
CAE0	:	DD	77	02	3E	FF	FD	77	00	:	07
CAE8	:	FD	77	01	06	0D	FD	21	F8	:	9E
CAF0	:	AF	FD	7E	00	FD	23	FD	A6	:	ED
CAF8	:	00	10	F9	FE	FF	20	05	3E	:	69
SUM	:	88	CC	90	0F	7B	D5	75	CB	:	83

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
CB00	:	01	32	8D	AF	CD	09	AF	CD	:	C1
CB08	:	96	AC	3A	6A	AF	32	6E	AF	:	E4
CB10	:	3A	6C	AF	32	70	AF	C9	CD	:	3C
CB18	:	38	AC	CD	23	AC	38	15	3A	:	07
CB20	:	68	AF	DD	BE	01	20	0D	3A	:	1A
CB28	:	69	AF	DD	BE	02	20	05	3E	:	18
CB30	:	01	32	8F	AF	DD	23	DD	23	:	71
CB38	:	DD	23	DD	7E	01	DD	A6	02	:	E1
CB40	:	FE	FF	28	05	CD	96	AC	18	:	51
CB48	:	EB	C9	2A	93	AF	01	1F	00	:	40
CB50	:	09	3E	FD	77	01	9C	B7	21	:	30
CB58	:	24	00	16	A0	CD	FD	AC	C9	:	19
CB60	:	DD	21	75	AF	DD	7E	01	DD	:	5B
CB68	:	A6	02	FE	FE	20	08	DD	23	:	CC
CB70	:	DD	23	DD	23	18	EE	CD	23	:	F6
CB78	:	AC	30	15	DD	7E	01	DD	A6	:	D0
CB80	:	02	FE	FF	28	58	CD	96	AC	:	8E
CB88	:	DD	23	DD	23	DD	23	18	EB	:	03
CB90	:	FD	21	87	AF	06	07	FD	7E	:	DC
CB98	:	FD	FD	77	00	FD	2B	FD	2B	:	C1
CBA0	:	FD	2B	10	F2	DD	7E	01	DD	:	63
CBA8	:	A6	02	FE	FF	28	2F	3A	68	:	9E
CBB0	:	AF	DD	BE	01	20	17	3A	69	:	25
CBB8	:	AF	DD	BE	02	20	0F	3E	FE	:	B7
CBC0	:	DD	77	01	DD	77	02	3E	01	:	EA
CBC8	:	32	91	AF	18	08	CD	96	AC	:	A1
CBD0	:	3E	00	32	91	AF	DD	23	DD	:	8D
CBD8	:	23	DD	23	18	C7	C9	DD	66	:	0E
CBE0	:	01	DD	6E	02	CB	2C	CB	2C	:	3C
CBE8	:	CB	2D	CB	2D	CB	41	28	03	:	27
CBF0	:	24	18	0F	CB	49	28	03	25	:	AF
CBF8	:	18	08	CB	51	28	03	2C	18	:	AB
SUM	:	2C	5A	AF	4A	CF	09	97	33	:	21





CEK ONE LIST 2 PC-8801/mkII 6 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D000	:	0C	1C	24	1C	3C	1C	FF	FF	:	BE
D008	:	10	04	00	FF	FF	00	FF	FF	:	10
D010	:	00	FF	FF	00	FF	FF	7F	FF	:	7A
D018	:	80	FF	FF	00	FF	FF	00	FE	:	7A
D020	:	FF	01	7F	FF	80	FF	FF	00	:	FC
D028	:	FF	FF	00	FE	FF	01	7F	FF	:	7A
D030	:	80	FF	FF	00	FF	FF	00	FE	:	7A
D038	:	FF	01	7F	FF	80	FF	FF	00	:	FC
D040	:	FF	FF	00	FE	FF	01	7F	FF	:	7A
D048	:	80	FF	FF	00	FF	FF	00	FE	:	7A
D050	:	FF	01	7F	FF	80	FF	FF	00	:	FC
D058	:	FF	FF	00	FE	FF	01	7F	FF	:	7A
D060	:	80	FF	FF	00	FF	FF	00	FE	:	7A
D068	:	FF	01	7F	FF	80	FF	FF	00	:	FC
D070	:	FF	FF	00	FE	FF	01	7F	FF	:	7A
D078	:	80	FF	FF	00	FF	FF	00	FE	:	7A
D080	:	FF	01	7F	FF	80	FF	FF	00	:	FC
D088	:	FF	FF	00	FE	FF	01	7F	FF	:	7A
D090	:	80	FF	FF	00	FF	FF	00	FE	:	7A
D098	:	FF	01	7F	FF	80	FF	FF	00	:	FC
D0A0	:	FF	FF	00	FE	FF	01	7F	FF	:	7A
D0A8	:	80	FF	FF	00	FF	FF	00	FE	:	7A
D0B0	:	FF	01	7F	FF	80	FF	FF	00	:	FC
D0B8	:	FF	FF	00	FE	FF	01	00	FF	:	FB
D0C0	:	FF	00	FF	FF	00	FF	FF	00	:	FB
D0C8	:	FF	FF	10	04	00	07	07	00	:	20
D0D0	:	E0	E0	00	07	07	00	E0	E0	:	8E
D0D8	:	00	1F	1F	00	F8	F8	00	1F	:	4D
D0E0	:	1F	00	F8	F8	00	3F	3F	00	:	8D
D0E8	:	FE	FE	00	7F	7F	00	FC	FC	:	F2
D0F0	:	00	7F	7F	00	FF	FF	00	FF	:	FB
D0F8	:	FF	00	FE	FE	00	7F	7F	00	:	F9
SUM	:	88	93	38	85	29	CF	10	E2	:	C2

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D100	:	FF	FF	00	FF	FF	00	FE	FE	:	F8
D108	:	00	FF	FF	00	FF	FF	00	FF	:	FB
D110	:	FF	00	FF	FF	00	FF	FF	00	:	FB
D118	:	FF	FF	00	FF	FF	00	FF	FF	:	FA
D120	:	00	FF	FF	00	FF	FF	00	FF	:	FB
D128	:	FF	00	FF	FF	00	FF	FF	00	:	FB
D130	:	FF	FF	00	FF	FF	00	FF	FF	:	FA
D138	:	00	7F	7F	00	FF	FF	00	FF	:	FB
D140	:	FF	00	FE	FE	00	3F	3F	00	:	79
D148	:	FF	FF	00	FF	FF	00	FC	FC	:	F4
D150	:	00	1F	1F	00	FF	FF	00	FF	:	3B
D158	:	FF	00	F8	F8	00	0F	0F	00	:	0D
D160	:	FF	FF	00	FF	FF	00	F0	F0	:	DC
D168	:	00	03	03	00	FF	FF	00	FF	:	03
D170	:	FF	00	C0	C0	00	00	00	00	:	7F
D178	:	7F	7F	00	FE	FE	00	00	00	:	FA
D180	:	00	00	00	00	07	07	00	E0	:	EE
D188	:	E0	00	00	00	10	04	00	00	:	F4
D190	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D198	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D1A0	:	7E	00	7E	00	00	00	00	00	:	FC
D1A8	:	00	01	00	01	FF	60	FF	C0	:	20
D1B0	:	00	C0	00	00	00	07	00	07	:	CE
D1B8	:	FF	C0	FF	F0	00	F0	00	00	:	9E
D1C0	:	00	0F	00	0F	FF	00	FF	F8	:	14
D1C8	:	00	F8	00	00	00	1F	02	1F	:	38
D1D0	:	FF	00	FF	FC	00	FC	00	00	:	F6
D1D8	:	00	3F	04	3F	FF	07	FF	FE	:	85
D1E0	:	E0	FE	40	00	40	7F	00	7F	:	5C
D1E8	:	FF	0F	FF	FE	F0	FE	F0	00	:	E9
D1F0	:	F0	FF	00	FF	FF	1F	FF	FF	:	0A
D1F8	:	F8	FF	F9	00	F9	FF	00	FF	:	E7
SUM	:	98	EB	0B	E5	30	66	22	1C	:	47

CEK ONE LIST 2 PC-8801/mkII 5 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
CE00	:	AB	30	02	0E	08	DD	71	00	:	41
CE08	:	C9	CD	7E	AD	06	03	A0	47	:	B1
CE10	:	20	11	0E	01	CD	DE	AB	38	:	CE
CE18	:	0D	3A	58	AF	B9	28	07	DD	:	13
CE20	:	71	00	C9	05	20	11	0E	02	:	80
CE28	:	CD	DE	AB	38	0D	3A	58	AF	:	DC
CE30	:	B9	28	07	DD	71	00	C9	05	:	04
CE38	:	20	11	0E	04	CD	DE	AB	38	:	D1
CE40	:	0A	3A	58	AF	B9	28	04	DD	:	0D
CE48	:	71	00	C9	0E	08	CD	DE	AB	:	A6
CE50	:	38	C0	3A	58	AF	B9	28	BA	:	D4
CE58	:	DD	71	00	C9	3A	73	AF	DD	:	50
CE60	:	BE	01	38	04	0E	01	18	02	:	24
CE68	:	0E	02	CD	DE	AB	38	08	3A	:	E0
CE70	:	58	AF	B9	28	02	37	C9	3A	:	24
CE78	:	57	AF	B1	32	57	AF	C9	3A	:	F2
CE80	:	74	AF	DD	BE	02	38	04	0E	:	0A
CE88	:	04	18	02	0E	08	CD	DE	AB	:	8A
CE90	:	38	08	3A	58	AF	B9	28	02	:	64
CE98	:	37	C9	3A	57	AF	B1	32	57	:	7A
CEA0	:	AF	C9	DD	6E	01	DD	56	02	:	F9
CEA8	:	CD	3C	AD	01	9C	B7	CD	FD	:	D4
CEB0	:	AC	DD	5E	00	DD	6E	01	DD	:	10
CEB8	:	56	02	CB	43	28	0E	2C	DD	:	A5
CEC0	:	75	01	CD	3C	AD	01	94	B4	:	75
CEC8	:	CD	FD	AC	C9	CB	4B	28	0E	:	8B
CED0	:	2D	DD	75	01	CD	3C	AD	01	:	37
CED8	:	56	B5	CD	FD	AC	C9	CB	53	:	68
CEE0	:	28	0E	14	DD	72	02	CD	3C	:	A4
CEE8	:	AD	01	18	B6	CD	FD	AC	C9	:	BB
CEF0	:	15	DD	72	02	CD	3C	AD	01	:	1D
CEF8	:	DA	B6	CD	FD	AC	C9	2A	93	:	8C
SUM	:	B1	D9	65	65	6E	23	18	93	:	90

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
CF00	:	AF	01	1F	00	09	3E	FF	77	:	8C
CF08	:	C9	2A	54	AF	23	22	54	AF	:	3E
CF10	:	54	5D	21	14	00	01	00	05	:	EC
CF18	:	C5	E5	01	00	00	62	6B	11	:	89
CF20	:	0A	00	A7	ED	52	38	03	03	:	2E
CF28	:	18	F8	19	50	59	45	D5	21	:	0D
CF30	:	34	B9	3E	00	B8	28	06	11	:	22
CF38	:	2C	00	19	10	FD	44	4D	D1	:	B4
CF40	:	E1	D5	E5	16	B4	CD	FD	AC	:	DB
CF48	:	E1	01	02	00	A7	ED	42	D1	:	8B
CF50	:	C1	10	C5	C9	00	00	00	00	:	5F
CF58	:	00	20	01	03	01	04	04	18	:	45
CF60	:	F9	11	5A	D0	ED	B8	C1	21	:	BB
CF68	:	24	28	00	00	00	00	00	00	:	4C
CF70	:	00	00	08	24	14	FF	FF	FF	:	3D
CF78	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:	F8
CF80	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:	F8
CF88	:	FF	FF	FF	FF	FF	00	00	00	:	FB
CF90	:	00	00	00	95	AF	FF	FF	07	:	49
CF98	:	81	08	04	2D	A2	05	A1	28	:	2A
CFA0	:	04	15	45	05	45	10	05	15	:	D2
CFA8	:	47	05	A1	28	04	2D	A2	05	:	ED
CFB0	:	81	08	04	FF	FF	07	FF	FF	:	90
CFB8	:	07	81	08	04	B5	6A	05	21	:	D9
CFC0	:	20	04	8D	8A	05	A1	28	04	:	0D
CFC8	:	8D	8A	05	21	20	04	B5	6A	:	80
CFD0	:	05	81	08	04	FF	FF	07	FF	:	96
CFD8	:	FF	07	01	00	04	55	55	05	:	BA
CFE0	:	01	00	04	55	55	05	01	00	:	B5
CFE8	:	04	55	55	05	01	00	04	55	:	0D
CFF0	:	55	05	01	00	04	FF	FF	04	:	61
CFF8	:	18	04	30	04	08	0C	40	0C	:	B0
SUM	:	27	79	D3	E2	BE	DA	B2	35	:	D4

CEK ONE LIST 2 PC-8801/mkII BLOCK 8

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D400	:	FF	F0	00	F0	1F	00	1F	FF	:	1C
D408	:	00	FF	FF	00	FF	F8	00	F8	:	ED
D410	:	3F	00	3F	FF	00	FF	FF	00	:	7B
D418	:	FF	FC	00	FC	7F	00	7F	FF	:	F4
D420	:	00	FF	FF	00	FF	FE	00	FE	:	F9
D428	:	7F	00	7F	FF	00	FF	FF	00	:	FB
D430	:	FF	FE	00	FE	7F	00	7F	FF	:	F8
D438	:	00	FF	FF	00	FF	FE	00	FE	:	F9
D440	:	7F	00	7F	FF	00	FF	FF	00	:	FB
D448	:	FF	FE	00	FE	7F	00	7F	FF	:	F8
D450	:	00	FF	FF	00	FF	FE	00	FE	:	F9
D458	:	3F	00	3F	FF	00	FF	FF	00	:	7B
D460	:	FF	FC	00	FC	3F	00	3F	FF	:	74
D468	:	00	FF	FF	00	FF	FC	00	FC	:	F5
D470	:	00	00	00	3F	00	3F	FC	00	:	7A
D478	:	FC	00	00	00	01	00	01	FF	:	FD
D480	:	00	FF	FF	00	FF	80	00	80	:	FD
D488	:	07	00	07	FF	00	FF	FF	00	:	0B
D490	:	FF	E0	00	E0	10	04	00	00	:	D3
D498	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D4A0	:	00	00	00	00	00	03	03	03	:	09
D4A8	:	F0	F0	F0	7C	7C	7C	00	00	:	44
D4B0	:	00	0F	0F	0F	F9	F9	F9	FE	:	16
D4B8	:	FE	FE	00	00	00	1F	1F	1F	:	59
D4C0	:	DF	DF	DF	F7	F7	F7	00	00	:	82
D4C8	:	00	0F	0F	0F	AD	AD	AD	EA	:	1E
D4D0	:	EA	EA	00	00	00	07	07	07	:	E9
D4D8	:	F0	F0	F0	7C	7C	7C	00	00	:	44
D4E0	:	00	00	00	00	00	00	C0	00	:	C0
D4E8	:	00	60	00	00	00	00	00	0F	:	6F
D4F0	:	00	00	FF	00	00	FC	00	00	:	FB
D4F8	:	00	00	00	7F	00	00	FF	00	:	7E
SUM	:	20	E3	59	8A	7B	66	61	88	:	B0

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D500	:	00	FE	00	00	01	00	00	FF	:	FE
D508	:	00	00	FF	00	00	FF	00	00	:	FE
D510	:	07	00	00	FF	00	00	FF	00	:	05
D518	:	20	DF	00	00	0F	00	00	FF	:	0D
D520	:	00	00	FF	00	40	BF	00	00	:	FE
D528	:	1F	00	00	FF	00	00	FF	00	:	1D
D530	:	20	DF	00	00	3F	00	00	FF	:	3D
D538	:	00	00	FF	00	00	FF	00	00	:	FE
D540	:	7F	00	00	FF	00	00	FF	00	:	7D
D548	:	00	FE	00	00	FF	00	00	FF	:	FC
D550	:	00	00	FF	00	00	F0	10	04	:	03
D558	:	3E	3E	3E	07	07	07	C0	C0	:	4F
D560	:	C0	00	00	00	7F	7F	7F	9F	:	DC
D568	:	9F	9F	F0	F0	F0	00	00	00	:	0E
D570	:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	F8	F8	:	EA
D578	:	F8	00	00	00	EF	EF	EF	FB	:	C0
D580	:	FB	FB	F8	F8	F8	00	00	00	:	DE
D588	:	57	57	57	B5	B5	B5	F0	F0	:	04
D590	:	F0	00	00	00	3E	3E	3E	0F	:	B9
D598	:	0F	0F	E0	E0	E0	00	00	00	:	BE
D5A0	:	00	00	06	00	00	30	00	00	:	36
D5A8	:	00	00	00	00	00	00	3F	00	:	3F
D5B0	:	00	FF	00	00	F0	00	00	00	:	EF
D5B8	:	00	00	7F	00	00	FF	00	00	:	7E
D5C0	:	FE	00	00	00	00	00	FF	00	:	FD
D5C8	:	00	FF	00	00	FF	00	00	80	:	7E
D5D0	:	00	04	FB	00	00	FF	00	00	:	FE
D5D8	:	FF	00	00	E0	00	02	FD	00	:	DE
D5E0	:	00	FF	00	00	FF	00	00	F0	:	EE
D5E8	:	00	04	FB	00	00	FF	00	00	:	FE
D5F0	:	FF	00	00	F8	00	00	FF	00	:	F6
D5F8	:	00	FF	00	00	FF	00	00	FC	:	FA
SUM	:	C6	FB	D3	58	AA	43	9B	BD	:	31

CEK ONE LIST 2 PC-8801/mkII BLOCK 7

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D200	:	FF	1F	FF	9F	9C	9F	FD	00	:	F4
D208	:	FD	FF	00	FF	FF	0F	FF	9F	:	A7
D210	:	98	9F	FF	00	FF	FF	00	FF	:	33
D218	:	FF	03	FF	FF	F0	FF	FF	00	:	EE
D220	:	FF	FF	00	FF	FF	00	FF	FF	:	FA
D228	:	00	FF	FF	00	FF	FF	00	FF	:	FB
D230	:	FF	00	FF	FE	06	F8	FF	00	:	F9
D238	:	FF	FF	00	FF	FF	00	FF	FE	:	F9
D240	:	00	FE	00	00	00	00	00	00	:	FE
D248	:	00	00	00	00	00	00	10	04	:	14
D250	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D258	:	00	00	00	00	00	00	00	7E	:	7E
D260	:	00	7E	00	00	00	00	00	00	:	7E
D268	:	03	00	03	FF	06	FF	80	00	:	8A
D270	:	80	00	00	00	0F	00	0F	FF	:	9D
D278	:	03	FF	E0	00	E0	00	00	00	:	C2
D280	:	1F	00	1F	FF	00	FF	F0	00	:	2C
D288	:	F0	00	00	00	3F	00	3F	FF	:	6D
D290	:	00	FF	F8	40	F8	00	00	00	:	2F
D298	:	7F	00	7F	FF	00	FF	FC	20	:	18
D2A0	:	FC	00	00	00	7F	00	7F	FF	:	F9
D2A8	:	00	FF	FE	00	FE	02	00	02	:	FF
D2B0	:	FF	00	FF	FF	00	FF	FF	00	:	FB
D2B8	:	FF	0F	00	0F	F9	00	F9	FF	:	0E
D2C0	:	00	FF	FF	00	FF	9F	00	9F	:	3B
D2C8	:	F9	00	F9	FF	00	FF	FF	00	:	EF
D2D0	:	FF	BF	00	BF	FF	00	FF	FF	:	7A
D2D8	:	00	FF	FF	00	FF	FF	00	FF	:	FB
D2E0	:	FF	00	FF	FF	00	FF	FF	00	:	FB
D2E8	:	FF	FF	00	FF	7F	60	1F	FF	:	FA
D2F0	:	00	FF	FF	00	FF	FF	00	FF	:	FB
D2F8	:	7F	00	7F	FF	00	FF	FF	00	:	FB
SUM	:	13	00	E5	9F	AA	9B	54	D5	:	05

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D300	:	FF	FF	00	FF	00	00	00	00	:	FD
D308	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D310	:	10	04	00	00	00	00	00	00	:	14
D318	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D320	:	00	7F	00	7F	FE	00	FE	00	:	FA
D328	:	00	00	03	00	03	FF	00	FF	:	04
D330	:	FF	00	FF	C0	00	C0	0F	00	:	8D
D338	:	0F	FF	00	FF	FF	00	FF	F0	:	FB
D340	:	00	F0	1F	00	1F	FF	00	FF	:	2C
D348	:	FF	00	FF	F8	00	F8	3F	00	:	2D
D350	:	3F	FF	00	FF	FF	00	FF	FC	:	37
D358	:	00	FC	7F	03	7F	FF	00	FF	:	FB
D360	:	FF	00	FF	FE	00	FE	7F	0F	:	88
D368	:	7F	FF	FC	FF	FF	00	FF	FE	:	75
D370	:	00	FE	FF	1F	FF	FF	FE	FF	:	17
D378	:	FF	00	FF	FF	00	FF	FF	3F	:	3A
D380	:	FF	CF	CF	CF	F3	00	F3	FF	:	51
D388	:	00	FF	FF	1F	FF	CF	CE	CF	:	88
D390	:	F3	00	F3	FF	00	FF	FF	0F	:	F2
D398	:	FF	FF	FC	FF	FF	00	FF	FF	:	F6
D3A0	:	00	FF	FF	00	FF	FF	04	FB	:	FB
D3A8	:	FF	20	DF	FF	00	FF	7F	00	:	7B
D3B0	:	7F	FF	03	FC	FF	C0	3F	FE	:	79
D3B8	:	00	FE	7F	00	7F	FF	00	FF	:	FA
D3C0	:	FF	00	FF	FE	00	FE	00	00	:	FA
D3C8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D3D0	:	00	00	10	04	00	00	00	00	:	14
D3D8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D3E0	:	00	00	00	7F	00	7F	FE	00	:	FC
D3E8	:	FE	00	00	00	03	00	03	FF	:	03
D3F0	:	00	FF	FF	00	FF	C0	00	C0	:	7D
D3F8	:	0F	00	0F	FF	00	FF	FF	00	:	1B
SUM	:	53	51	D2	B9	0B	78	46	C7	:	BF





CEK ONE LIST 2 PC-8801/mkII 10 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D800	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D808	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D810	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D818	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D820	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D828	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D830	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D838	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D840	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D848	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D850	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D858	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D860	:	07	0A	3F	3F	3F	F0	F0	F0	:	9E
D868	:	E0	E0	E0	39	39	39	FF	FF	:	49
D870	:	FF	CF	CF	CF	07	07	07	83	:	04
D878	:	83	83	E0	E0	E0	38	38	38	:	4E
D880	:	38	38	38	1C	1C	1C	E0	E0	:	BC
D888	:	E0	3B	3B	3B	C1	C1	C1	EF	:	C3
D890	:	EF	EF	07	07	07	87	87	87	:	88
D898	:	00	00	00	78	78	78	38	38	:	D8
D8A0	:	38	0E	0E	0E	E0	E0	E0	3B	:	3D
D8A8	:	3B	3B	C0	C0	C0	0F	0F	0F	:	E3
D8B0	:	07	07	07	87	87	87	00	00	:	AA
D8B8	:	00	38	38	38	38	38	38	1C	:	6C
D8C0	:	1C	1C	E0	E0	E0	39	39	39	:	83
D8C8	:	FF	FF	FF	CF	CF	CF	FF	FF	:	68
D8D0	:	FF	9F	9F	9F	E6	E6	E6	38	:	C6
D8D8	:	38	38	3F	3F	3F	E0	E0	E0	:	CD
D8E0	:	E0	E0	E0	38	38	38	01	01	:	4A
D8E8	:	01	EF	EF	EF	07	07	07	87	:	6A
D8F0	:	87	87	00	00	00	38	38	38	:	B6
D8F8	:	38	38	38	00	00	00	70	70	:	88
SUM	:	DC	A6	19	3E	2D	37	63	1E	:	BE

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D900	:	70	73	73	73	C1	C1	C1	EF	:	FB
D908	:	EF	EF	07	07	07	87	87	87	:	88
D910	:	00	00	00	38	38	38	38	38	:	18
D918	:	38	00	00	00	3F	3F	3F	E1	:	D6
D920	:	E1	E1	FF	FF	FF	CF	CF	CF	:	2C
D928	:	07	07	07	87	87	87	00	00	:	AA
D930	:	00	38	38	38	07	02	0F	0F	:	CF
D938	:	0F	E0	E0	E0	3C	3C	3C	78	:	DB
D940	:	78	78	F0	F0	F0	1E	1E	1E	:	1A
D948	:	F0	F0	F0	1E	1E	1E	F0	F0	:	0A
D950	:	F0	1E	1E	1E	3C	3C	3C	78	:	76
D958	:	78	78	0F	0F	0F	E0	E0	E0	:	BD
D960	:	07	02	03	03	03	C0	C0	C0	:	52
D968	:	07	07	07	C0	C0	C0	03	03	:	5B
D970	:	03	C0	C0	C0	03	03	03	C0	:	0C
D978	:	C0	C0	03	03	03	C0	C0	C0	:	C9
D980	:	03	03	03	C0	C0	C0	03	03	:	4F
D988	:	03	C0	C0	C0	07	02	3F	3F	:	CA
D990	:	3F	F8	F8	F8	F8	F8	F8	3E	:	4D
D998	:	3E	3E	F8	F8	F8	3E	3E	3E	:	1E
D9A0	:	00	00	00	F8	F8	F8	1F	1F	:	26
D9A8	:	1F	C0	C0	C0	FE	FE	FE	00	:	59
D9B0	:	00	00	FF	FF	FF	FE	FE	FE	:	F7
D9B8	:	07	02	3F	3F	3F	F8	F8	F8	:	AE
D9C0	:	F8	F8	F8	3E	3E	3E	F8	F8	:	92
D9C8	:	F8	3E	3E	3E	00	00	00	FC	:	AE
D9D0	:	FC	FC	F8	F8	F8	3E	3E	3E	:	9A
D9D8	:	F8	F8	F8	3E	3E	3E	3F	3F	:	20
D9E0	:	3F	F8	F8	F8	07	02	07	07	:	3E
D9E8	:	07	F8	F8	F8	1E	1E	1E	78	:	C1
D9F0	:	78	78	3C	3C	3C	78	78	78	:	0C
D9F8	:	F0	F0	F0	78	78	78	F0	F0	:	18
SUM	:	6A	26	65	CD	62	9C	16	B9	:	8F

CEK ONE LIST 2 PC-8801/mkII 9 BLOCK

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D600	:	00	00	7F	00	00	FF	00	00	:	7E
D608	:	FF	00	00	FF	00	00	0F	00	:	0D
D610	:	00	FF	00	00	FF	00	00	FF	:	FD
D618	:	10	04	01	01	01	FC	FC	FC	:	0B
D620	:	1F	1F	1F	C0	C0	C0	03	03	:	A3
D628	:	03	FE	FE	FE	3F	3F	3F	E0	:	9A
D630	:	E0	E0	07	07	07	EF	EF	EF	:	A2
D638	:	7B	7B	7B	F0	F0	F0	03	03	:	47
D640	:	03	D6	D6	D6	35	35	35	E0	:	04
D648	:	E0	E0	01	01	01	FC	FC	FC	:	B7
D650	:	1F	1F	1F	C0	C0	C0	00	00	:	9D
D658	:	00	00	00	18	00	00	0C	00	:	24
D660	:	00	00	00	00	00	00	00	7F	:	7F
D668	:	00	00	FE	00	00	00	00	00	:	FE
D670	:	03	00	00	FF	00	00	FF	00	:	01
D678	:	00	C0	00	00	07	00	00	FF	:	C6
D680	:	00	00	FF	00	00	E0	00	00	:	DF
D688	:	0F	00	00	FF	00	00	FF	00	:	0D
D690	:	00	F0	00	00	1F	00	00	FF	:	0E
D698	:	00	00	FF	00	00	F8	00	00	:	F7
D6A0	:	3F	00	00	FF	00	00	FF	00	:	3D
D6A8	:	00	FC	00	00	3F	04	04	FB	:	3E
D6B0	:	20	20	DF	00	00	FC	00	00	:	1B
D6B8	:	3F	03	03	FC	C0	C0	3F	00	:	00
D6C0	:	00	FC	00	00	3F	00	00	FF	:	3A
D6C8	:	00	00	FF	00	00	FC	00	00	:	FB
D6D0	:	1F	00	00	FF	00	00	FF	00	:	1D
D6D8	:	00	F8	10	04	00	00	01	00	:	0D
D6E0	:	00	FC	00	00	1F	00	00	C0	:	DB
D6E8	:	00	00	03	00	00	FE	00	00	:	01
D6F0	:	3F	00	00	E0	00	00	07	00	:	26
D6F8	:	00	FF	00	00	7F	00	00	F0	:	6E
SUM	:	9C	0E	05	40	EE	5C	C3	D3	:	CF

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
D700	:	00	00	03	00	00	FE	00	00	:	01
D708	:	3F	00	00	E0	00	00	01	00	:	20
D710	:	00	FC	00	00	1F	00	00	C0	:	DB
D718	:	00	00	00	00	00	18	00	00	:	18
D720	:	0C	00	00	00	00	00	00	00	:	0C
D728	:	00	7F	00	00	FE	00	00	00	:	7D
D730	:	00	00	03	00	00	FF	00	00	:	02
D738	:	FF	00	00	C0	00	00	07	00	:	C6
D740	:	00	FF	00	00	FF	00	00	E0	:	DE
D748	:	00	00	0F	00	00	FF	00	00	:	0E
D750	:	FF	00	00	F0	00	00	1F	00	:	0E
D758	:	00	FF	00	00	FF	00	00	F8	:	F6
D760	:	00	00	3F	00	00	FF	00	00	:	3E
D768	:	FF	00	00	FC	00	00	3F	00	:	3A
D770	:	00	FF	00	00	FF	00	00	FC	:	FA
D778	:	00	00	3F	00	00	FF	00	00	:	3E
D780	:	FF	00	00	FC	00	00	3F	00	:	3A
D788	:	00	FF	00	00	FF	00	00	FC	:	FA
D790	:	00	00	1F	00	00	FF	00	00	:	1E
D798	:	FF	00	00	F8	10	04	00	00	:	0B
D7A0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D7A8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D7B0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D7B8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D7C0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D7C8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D7D0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D7D8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D7E0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D7E8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D7F0	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
D7F8	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
SUM	:	46	77	B2	80	29	15	A5	90	:	62

CEK ONE LIST 2 PC-8801/mkII BLOCK 12

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
DB80	:	00	00	1E	00	00	F0	00	00	:	0E
DB88	:	3C	00	00	F0	00	00	00	00	:	2C
DB90	:	00	F7	00	00	1E	00	00	F0	:	05
DB98	:	00	00	0E	00	00	FF	00	00	:	0D
DBA0	:	F0	00	00	F3	00	00	9E	00	:	81
DBA8	:	00	F0	00	00	0E	00	00	F0	:	EE
DBB0	:	00	00	00	00	00	F1	00	00	:	F1
DBB8	:	DE	00	00	F0	00	00	0E	00	:	DC
DBC0	:	00	F0	00	00	00	00	00	F0	:	E0
DBC8	:	00	00	7E	00	00	F0	00	00	:	6E
DBD0	:	3C	00	00	FF	00	00	FE	00	:	39
DBD8	:	00	F0	00	00	1E	00	00	F0	:	FE
DBE0	:	00	00	F0	00	E9	70	72	6F	:	2A
DBE8	:	67	72	61	6D	6D	65	64	20	:	FD
DBF0	:	20	62	79	20	4A	4C	31	43	:	25
DBF8	:	45	4B	2C	54	2E	55	6E	6F	:	70
SUM	:	94	B5	50	D2	1B	91	04	4C	:	67

ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
DC00	:	6B	69	E9	31	39	38	33	2C	:	BE
DC08	:	31	36	2C	4E	6F	76	E9	20	:	CF
DC10	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC18	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC20	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC28	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC30	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC38	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC40	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC48	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC50	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC58	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC60	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC68	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC70	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC78	:	00	FF	00	FF	00	FF	00	FF	:	FC
DC80	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DC88	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DC90	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DC98	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DCA0	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DCA8	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DCB0	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DCB8	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DCC0	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DCC8	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DCD0	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DCD8	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DCE0	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DCE8	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DCF0	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC
DCF8	:	FF	00	FF	00	FF	00	FF	00	:	FC

(DC10–DCF8) この部分は不要

CEK ONE LIST 2 PC-8801/mkII BLOCK 11

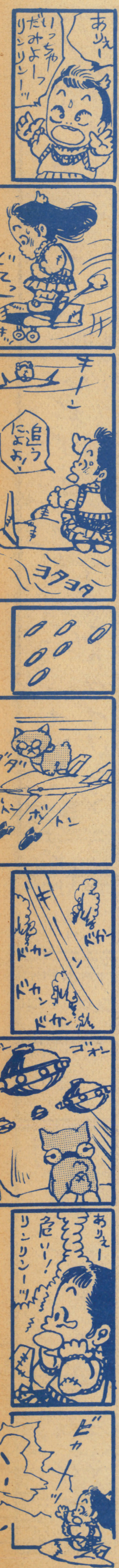
ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
DA00	:	F0	78	78	78	FF	FF	FF	FC	:	51
DA08	:	FC	FC	00	00	00	78	78	78	:	60
DA10	:	07	02	FF	FF	FF	FC	FC	FC	:	FA
DA18	:	F0	F0	F0	00	00	00	FF	FF	:	CE
DA20	:	FF	F0	F0	F0	00	00	00	3C	:	0B
DA28	:	3C	3C	F0	F0	F0	3C	3C	3C	:	FC
DA30	:	F0	F0	F0	3C	3C	3C	3F	3F	:	02
DA38	:	3F	F0	F0	F0	07	02	3F	3F	:	96
DA40	:	3F	F8	F8	F8	F0	F0	F0	1E	:	15
DA48	:	1E	1E	F0	F0	F0	00	00	00	:	0C
DA50	:	FF	FF	FF	F8	F8	F8	F0	F0	:	C5
DA58	:	F0	1E	1E	1E	F0	F0	F0	1E	:	38
DA60	:	1E	1E	3F	3F	3F	F8	F8	F8	:	E1
DA68	:	07	02	FF	FF	FF	FE	FE	FE	:	00
DA70	:	00	00	00	1E	1E	1E	00	00	:	5A
DA78	:	00	1E	1E	1E	00	00	00	78	:	D2
DA80	:	78	78	01	01	01	E0	E0	E0	:	93
DA88	:	03	03	03	C0	C0	C0	03	03	:	4F
DA90	:	03	C0	C0	C0	07	02	3F	3F	:	CA
DA98	:	3F	F8	F8	F8	F0	F0	F0	1E	:	15
DAA0	:	1E	1E	F0	F0	F0	1E	1E	1E	:	66
DAA8	:	3F	3F	3F	F8	F8	F8	F0	F0	:	85
DAB0	:	F0	1E	1E	1E	F0	F0	F0	1E	:	38
DAB8	:	1E	1E	3F	3F	3F	F8	F8	F8	:	E1
DAC0	:	07	02	3F	3F	3F	F8	F8	F8	:	AE
DAC8	:	F0	F0	F0	1E	1E	1E	F0	F0	:	0A
DAD0	:	F0	1E	1E	1E	3F	3F	3F	FE	:	05
DAD8	:	FE	FE	00	00	00	1E	1E	1E	:	56
DAE0	:	F0	F0	F0	1E	1E	1E	3F	3F	:	A8
DAE8	:	3F	F8	F8	F8	06	02	00	0F	:	3E
DAF0	:	0F	00	E0	E0	00	7F	7F	00	:	CD
DAF8	:	FC	FC	00	F7	F7	00	DE	DE	:	A2
SUM	:	05	A1	E5	21	DB	7B	DB	93	:	70

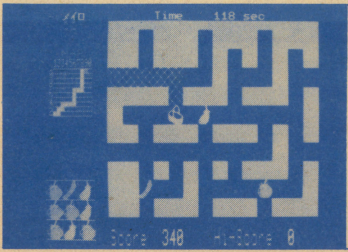
ADD		+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7		SUM
DB00	:	00	FF	FF	00	FE	FE	00	F8	:	F2
DB08	:	F8	00	3E	3E	00	FF	FF	00	:	72
DB10	:	FE	FE	06	02	00	00	00	00	:	04
DB18	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DB20	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DB28	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DB30	:	00	00	00	00	00	00	00	00	:	00
DB38	:	07	02	7F	00	7F	F0	00	F0	:	E7
DB40	:	F8	00	F8	78	00	78	F8	00	:	D8
DB48	:	F8	00	00	00	7F	00	7F	F0	:	E6
DB50	:	00	F0	00	00	00	78	00	78	:	E0
DB58	:	F8	00	F8	78	00	78	7F	00	:	5F
DB60	:	7F	F0	00	F0	07	06	00	FF	:	6B
DB68	:	00	00	FE	00	00	F0	00	00	:	EE
DB70	:	1E	00	00	FF	00	00	F0	00	:	0D
DB78	:	00	F0	00	00	00	00	00	FC	:	EC

CEK ONE チェックサム LIST 3 PC-8801/mkII BLOCK 1

```
10 ' SUM
20 WIDTH 80,25:DIM B(7):CLS
30 PRINT"PRINTER (YES=1) ";:A$=INPUT$(1):IF A$="1" THEN PR=1:PRINT" YES" ELSE PR
INT"NO"
40 PRINT:INPUT "START ADD ";A$:A=VAL("&H"+A$):E=A:A1=0:A2=0:PRINT
50 Z$=" ADD   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7   SUM|":GOSUB 160
60 Z$=STRING$(36,"-")+"+"+STRING$(9,"-"):GOSUB 160
70 C=0:B$="":A$=RIGHT$("000"+HEX$(A),4)+" : ":FOR I=0 TO 7:B=PEEK(A+I):B(I)=B(I)
+B:C=C+B:A2=A2+B:A$=A$+RIGHT$("0"+HEX$(B),2)+" "
80 IF B<32 THEN B=32
90 B$=B$+CHR$(B):NEXT:A$=A$+": "+RIGHT$("0"+HEX$(C),2)+" | "+B$
100 Z$=A$:GOSUB 160:A=A+8:A1=(A1+1) MOD 8:IF A1>0 THEN 70
110 Z$=STRING$(36,"-")+"+"+STRING$(9,"-"):GOSUB 160:B$=""
120 A$="SUM  : ":FOR I=0 TO 7:A$=A$+RIGHT$("0"+HEX$(B(I)),2)+" ":B(I)=B(I) MOD 2
56:IF B(I)<32 THEN B(I)=32
130 B$=B$+CHR$(B(I)):NEXT:A$=A$+": "+RIGHT$("0"+HEX$(A2),2)+" | "+B$
140 Z$=A$:GOSUB 160:Z$="":GOSUB 160:GOSUB 160:ERASE B:DIM B(7):A2=0:GOTO 50
150 '******
160 PRINT Z$:IF PR=1 THEN LPRINT Z$:RETURN ELSE RETURN
```







ヤサイメイロ

FM−7
栗原幸保

ゲーム方法

迷路のなかにトマト、キュウリ、ナスの3種類の野菜があります。

これを、制限時間内にカゴを動かして取って、出口へ抜けるゲームです。

取った野菜は、得点マス(3×3コ)につぎつぎに入れられます。

このとき、縦横斜めに同じ野菜が3こ並ぶと得点になります。点数は、トマト30点、キュウリ20点、ナス10点です。

さらに、これらが斜めに3コ並んでいれば30点、横ならば20点、縦ならば10点がボーナス得点として加算されます。

たとえば、すべてのマスにトマトが入ると、(30点×8)+(30点×2)+(20点×3)+(10点×3)＝390点になります。

とちゅう、迷路のなかにサイフが現れ、これを取ると制限時間が60秒増えます。しかし、いくら得点しても出口へ抜けないと得点は無効です。

なお、一度通った道はふさがれてしまい通れません。また、同じ迷路には何度でも入れますが、道の分岐点を18回以上通過はできません。そのときは、ゲームオーバーです。



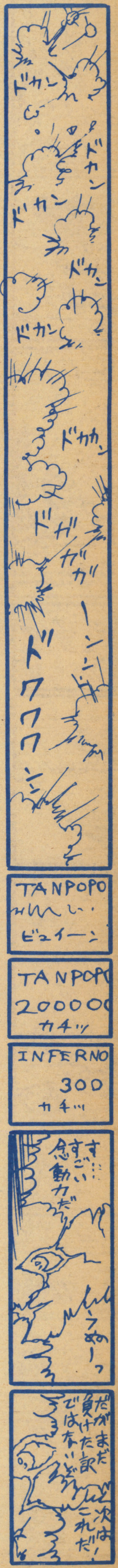
迷路は、10×10ブロックあり、入口はメイロ1、出口はメイロ100にあります。また、行き止まりに行ってもゲームオーバーです。

操作は、カーソルキーでその方向にカゴが動きます。

YASAI MEIRO FM-7 1 BLOCK

```
10 '    ﾔｻｲ ﾒｲﾛ    YASAI    by y.kurihara    s59,10,24
20 DEFINT A-Z:WIDTH40,25
30 DIM X(12),Y(12),M1(17),M2(17),C1(98),T(97),K(97),N(97),S(97)
40 DIM F(100,12),FA(100),FB(100),MX(12),MY(12),CAX(100,3),CAY(100,3),NA(100,3),T
U(100),LIX(100,20),LIY(100,20),FC(100),MPX(100),MPY(100),SRR(10),SS(10)
50 RESTORE280:FOR I=0 TO 97:READ C1(I):NEXT
60 RESTORE390:FOR I=0 TO 97:READ T(I):NEXT
70 RESTORE500:FOR I=0 TO 97:READ K(I):NEXT
80 RESTORE610:FOR I=0 TO 97:READ N(I):NEXT
90 RESTORE720:FOR I=0 TO 97:READ S(I):NEXT
100 GOSUB3120
110 RESTORE160:FOR I=1 TO 12:READ X(I),Y(I):NEXT
120 RESTORE180:FOR I=1 TO 12:READ MX(I),MY(I):NEXT
130 RESTORE200:FOR I=1 TO 9:READ NX(I),NY(I):NEXT
140 RESTORE220:FOR I=0 TO 16:READ M1(I):NEXT
150 RESTORE250:FOR I=0 TO 16:READ M2(I):NEXT
160 '    data    ﾒｲﾛ ﾉ ｻﾞﾋｭｳ
170 DATA14,4,22,4,30,4,10,8,18,8,26,8,14,12,22,12,30,12,10,16,18,16,26,16
180 '    data    ｷｬﾗ ﾉ ｻﾞﾋｮｳ
190 DATA256,48,384,48,512,48,192,80,320,80,448,80,256,112,384,112,512,112,192,14
4,320,144,448,144
200 '    data    ﾄｸﾃﾝ ﾋｮｳｼﾞ ﾉ ｻﾞﾋｮｳ
210 DATA1,145,34,145,67,145,1,162,34,162,67,162,1,179,34,179,67,179
220 '    data    M1
230 DATA-31353,1415,1415,1415,-31353,1415,1415,1415
```

```
240 DATA-31456,1312,1312,1312,-31456,1312,1312,1312,0
250 '   data   M2
260 DATA-31353,1415,1312,1312,-31353,1415,1312,1312
270 DATA-31353,1415,1312,1312,-31353,1415,1312,1312,0
280 '   data   カゴ C1
290 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
300 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
310 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
320 DATA 0, 0, 3,-2048, 14, 1536, 56, 768, 48, 768
330 DATA 4092, 768, 12343,-3328, 24624, 8064,-16336, 496,-2000,  4
340 DATA-80, 3,-1, 31,-1,-1, 16383,-1, 2047,-2
350 DATA 63,-4, 1,-16, 3,-2048, 14, 1536, 56, 768
360 DATA 48, 768, 4092, 768, 12343,-3328, 24624, 8064,-16336, 496
370 DATA-2000, 14,-80, 3,-1, 31,-1,-1, 16383,-1
380 DATA 2047,-2, 63,-4, 1,-16, 0, 0
390 '   data   トマト T
400 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
410 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
420 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
430 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
440 DATA 0, 0, 0, 0, 4039,-30736, 16287,-6148, 29631,-1026
450 DATA-6145,-1,-6145,-1,-1,-1, 29695,-2, 16383,-4
460 DATA 4095,-16, 511,-128, 0, 30720, 0,-4096, 129,-7936
470 DATA 227,-14848, 3711,-480, 1023,-64, 56, 30720, 96, 6144
480 DATA 64, 1024, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
490 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
500 '   data   キュウリ K
510 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
520 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
530 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
540 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
550 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
560 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
570 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 1984, 0, 5856, 0, 13792
580 DATA 0, 32752, 0, 30448, 0, 32224, 1,-9280, 3, 27520
590 DATA 7,-256, 30,-1024, 118,-4096, 477, 24576, 8047,-32768
600 DATA 31486, 0,-592, 0, 16320, 0, 0, 0
610 '   data   ナス N
620 DATA 0,-16384, 0, 24576, 0, 28672, 0, 30720, 3,-8448
630 DATA 14,-19008, 3,-256, 15,-256, 127,-256, 511,-256
640 DATA 2047,-256, 7423,-512, 14847,-512, 16383,-1024, 14847,-4096
650 DATA 4095,-16384, 0,-16384, 0, 24576, 0, 28672, 0, 30720
660 DATA 3,-8448, 14,-19008, 3,-256, 15,-256, 127,-256
670 DATA 511,-256, 2047,-256, 7423,-512, 14847,-512, 16383,-1024
680 DATA 14847,-4096, 4095,-16384, 0, 0, 0, 0, 0, 0
690 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
700 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
710 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
720 '   data   サイフ S
730 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 6144, 0, 29696, 1,-32768
740 DATA 7,-32768, 31, 0, 124, 0, 496, 0, 960, 0
750 DATA 384, 0, 128, 0, 64, 0, 0, 0, 0, 0
760 DATA 0, 0, 0, 12288, 0,-13288, 3, 7788, 204, 30598
770 DATA 241,-506, 199,-18420, 799, 24600, 3197,-32672, 12790, 384
780 DATA 25560, 1536,-11784, 6144,-13928, 24576, 26225,-32768, 24678, 0
790 DATA 12504, 0, 4032, 0, 0, 12288, 0,-13288, 3, 1644
800 DATA 204, 902, 240, 30214, 192, 14348, 768, 24600, 3073,-32672
810 DATA 12294, 384, 24600, 1536,-12168, 6144,-14056, 24576, 26161,-32768
820 DATA 24678, 0, 12504, 0, 4032, 0, 0, 0
830 GOSUB3030
840 '   メイロ
850 FOR FF=1 TO 100
860 FC(FF)=0:TU(FF)=0
870 IF E=1 THEN FB(FF)=0:FA(FF)=0
880 FOR CC=1 TO 3
890 NA(FF,CC)=0:NEXT CC,FF:NN=0:SC=0:STA=0:SA=0
900 FOR KK=1 TO 10:SZ(KK)=0:NEXT
910 IF E=1 THEN GOSUB3030
920 LOCATE20,23:PRINT"ナニカ key オス."
930 IF INKEY$="" THEN 930 ELSE CLS:GOSUB2650
940 '   main
950 F=1:TI2=300:MXX=17:MYY=85:MPX(1)=17:MPY(1)=85:GOSUB2540:GOSUB2080
960 CX=64:CY=112:GOSUB1770:PUT@A(CX,CY)-(CX+31,CY+15),C1,PSET:CX1=CX:CY1=CY
970 LOCATE16,24:PRINT"スタート ハ return key オス.";
980 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 980
990 LOCATE16,24:PRINT"                          ";:TIME$="00:00:00"
1000 SYMBOL(128,186),"Score",2,2,2:SYMBOL(224,186),STR$(SC),2,2,6:SYMBOL(352,186
),"Hi-Score",2,2,2:SYMBOL(496,186),STR$(HSC),2,2,6
1010 LOCATE14,0:PRINT"Time    300 sec"
1020 GOSUB1480:IN$=INKEY$
```





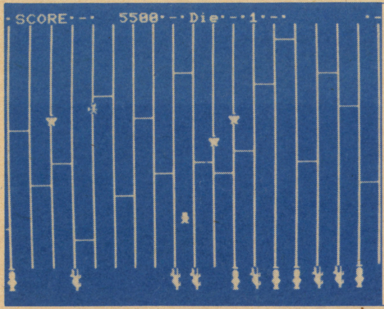

```
1030 L=SCREEN(CX/16-1,CY/8):R=SCREEN(CX/16+2,CY/8):U=SCREEN(CX/16,CY/8-1):D=SCRE
EN(CX/16,CY/8+2)
1040 IF IN$=CHR$(&H1E) THEN GG=1:GOTO1220
1050 IF IN$=CHR$(&H1F) THEN GG=2:GOTO1220
1060 IF IN$=CHR$(&H1D) THEN GG=3:GOTO1220
1070 IF IN$=CHR$(&H1C) THEN GG=4:GOTO1220 ELSE 1020
1080 L=SCREEN(CX/16-1,CY/8):R=SCREEN(CX/16+2,CY/8):U=SCREEN(CX/16,CY/8-1):D=SCRE
EN(CX/16,CY/8+2)
1090 P(1)=0:P(2)=0:P(3)=0:P(4)=0
1100 IF L=&H20 THEN P(1)=1
1110 IF R=&H20 THEN P(2)=1
1120 IF U=&H20 THEN P(3)=1
1130 IF D=&H20 THEN P(4)=1
1140 PP=P(1)+P(2)+P(3)+P(4)
1150 ON PP GOTO1220,1300,1300
1160 IF CX=128 OR CX=544 OR CY=16 OR CY=160 THEN 1170 ELSE 1410
1170 ON GG GOTO1180,1190,1200,1210
1180 IF FF2>90 OR CY=160 OR F=100 THEN 1410 ELSE 1220
1190 IF FF2<11 THEN IF F=100 THEN 1220 ELSE 1410 ELSE 1220
1200 IF FF1=1 OR CX=544 THEN 1410 ELSE 1220
1210 IF FF1=0 THEN 1410 ELSE 1220
1220 ON GG GOTO1230,1240,1250,1260
1230 IF U=&H20 THEN CY=CY-16:GOTO1270 ELSE GOSUB1820:GOSUB1790:GOTO1020
1240 IF D=&H20 THEN CY=CY+16:GOTO1270 ELSE GOSUB1850:GOSUB1790:GOTO1020
1250 IF L=&H20 THEN CX=CX-32:GOTO1270 ELSE GOSUB1880:GOSUB1790:GOTO1020
1260 IF R=&H20 THEN CX=CX+32:GOTO1270 ELSE GOSUB1910:GOSUB1790:GOTO1020
1270  LINE(CX1/16,CY1/8)-((CX1+16)/16,(CY1+8)/8),"×",2,BF
1280 PUT@A(CX,CY)-(CX+31,CY+15),C1,PSET:CX1=CX:CY1=CY
1290 IF CX1=608 AND CY1=48 THEN 1370 ELSE 1080
1300 '   ｷｬﾗ ﾆ ﾌﾞﾂｶﾙ
1310 GOSUB1790
1320 ON SA+1 GOTO1340,1330
1330 IF CX=MX(SS(SN)) AND CY=MY(SS(SN)) AND SZ(SN)=0 THEN BEEP1:SZ(SN)=1:TI2=TI2
+60:BEEP0
1340 FOR C=1 TO 3
1350 IF CX=CAX(F,C) AND CY=CAY(F,C) AND NA(F,C)=0 THEN NA(F,C)=1:GOSUB1520:GOTO1
020
1360 NEXT C:GOTO1020
1370 '   end
1380 E=1
1390 IF SC>HSC THEN HSC=SC:LINE(496,186)-(576,199),PSET,0,BF:SYMBOL(496,186),STR
$(HSC),2,2,6
1400 SYMBOL(170,50),"ｵﾒﾃﾞﾄｳ",8,6,3:GOTO1430
1410 E=0
1420 SYMBOL(260,50),"ｵﾜﾘ",8,6,6
1430 SYMBOL(210,145),"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｹﾞｰﾑ ｽﾙ? Y/N",2,2,7
1440 II$=INPUT$(1)
1450 IF II$="y" OR II$="Y" THEN CLS:GG=0:RE=1:GOSUB3120:GOTO840
1460 IF II$="n" OR II$="N" THEN END ELSE 1440
1470 END
1480 '   sub   time
1490 TI1=TI2-TIME:LOCATE20,0:PRINT USING"#####";TI1
1500 IF TI1<=0 THEN 1410
1510 RETURN
1520 '   sub   ﾄｸﾃﾝ ﾋｮｳｼﾞ
1530 NN=NN+1
1540 IF NN=10 THEN NN=1:FOR P=1 TO 9:LINE(NX(P),NY(P))-(NX(P)+31,NY(P)+15),PSET,
0,BF:SYMBOL(NX(P)+3,NY(P)+5),STR$(P),1,1,6:NEXT P
1550 ON C GOTO1560,1570,1580
1560 PUT@A(NX(NN),NY(NN))-(NX(NN)+31,NY(NN)+15),T,PSET:CH$(NN)="T":GOTO1590
1570 PUT@A(NX(NN),NY(NN))-(NX(NN)+31,NY(NN)+15),K,PSET:CH$(NN)="K":GOTO1590
1580 PUT@A(NX(NN),NY(NN))-(NX(NN)+31,NY(NN)+15),N,PSET:CH$(NN)="N"
1590 IF NN=9 THEN GOSUB1600:RETURN ELSE RETURN
1600 '   sub   ﾄｸﾃﾝ
1610 BEEP1
1620 IF CH$(1)=CH$(2) AND CH$(2)=CH$(3) THEN A$=CH$(1):GOSUB1720:SC=SC+20
1630 IF CH$(4)=CH$(5) AND CH$(5)=CH$(6) THEN A$=CH$(4):GOSUB1720:SC=SC+20
1640 IF CH$(7)=CH$(8) AND CH$(8)=CH$(9) THEN A$=CH$(7):GOSUB1720:SC=SC+20
1650 IF CH$(1)=CH$(4) AND CH$(4)=CH$(7) THEN A$=CH$(1):GOSUB1720:SC=SC+10
1660 IF CH$(2)=CH$(5) AND CH$(5)=CH$(8) THEN A$=CH$(2):GOSUB1720:SC=SC+10
1670 IF CH$(3)=CH$(6) AND CH$(6)=CH$(9) THEN A$=CH$(3):GOSUB1720:SC=SC+10
1680 IF CH$(1)=CH$(5) AND CH$(5)=CH$(9) THEN A$=CH$(1):GOSUB1720:SC=SC+30
1690 IF CH$(3)=CH$(5) AND CH$(5)=CH$(7) THEN A$=CH$(3):GOSUB1720:SC=SC+30
1700 BEEP0:LINE(224,186)-(320,199),PSET,0,BF:SYMBOL(224,186),STR$(SC),2,2,6
1710 RETURN
1720 '   sub   ﾄｸﾃﾝ ﾉ ﾍﾞﾂ
1730 IF A$=CHR$(&H54) THEN SC=SC+30
1740 IF A$=CHR$(&H4B) THEN SC=SC+20
1750 IF A$=CHR$(&H4E) THEN SC=SC+10
1760 A$="":RETURN
```

```
1770 '   sub   ｲﾁﾄﾞﾄｳｯﾀ ﾐﾁ ﾉ stpo poit
1780 IF FC(F)=1 THEN.,TU(F)=TU(F)+1:LIX(F,TU(F))=999 ELSE TU(F)=0
1790 TU(F)=TU(F)+1:LIX(F,TU(F))=GX/16:LIY(F,TU(F))=CY/8
1800 IF TU(F)=>18 THEN 1410
1810 RETURN
1820 '   sub   ｳｴ ﾍ ｲｸ
1830 IF CY=16 AND FF2<91 AND FF2>0 THEN STA=1:FC(F)=1:GOSUB1790:GOSUB2000:F=F+10
:MYY=MYY-4:GOSUB1940:GOSUB1960:GOSUB2540:GOSUB2080:CY=160:GOSUB1770:RETURN1280
1840 RETURN
1850 '   sub   ｼﾀ ﾍ ｲｸ
1860 IF CY=160 AND (FF2>10 OR FF2=0) THEN FC(F)=1:GOSUB1790:GOSUB2000:F=F-10:MYY
=MYY+4:GOSUB1940:GOSUB1960:GOSUB2540:GOSUB2080:CY=16:GOSUB1770:RETURN1280
1870 RETURN
1880 '   sub   ﾋﾀﾞﾘ ﾍ ｲｸ
1890 IF CX=128 AND FF1<>1 THEN FC(F)=1:GOSUB1790:GOSUB2000:F=F-1:MXX=MXX-8:GOSUB
1940:GOSUB1960:GOSUB2540:GOSUB2080:CX=544:GOSUB1770:RETURN1280
1900 RETURN
1910 '   sub   ﾐｷﾞ ﾍ ｲｸ
1920 IF CX=544 AND FF1<>0 THEN STA=1:FC(F)=1:GOSUB1790:GOSUB2000:F=F+1:MXX=MXX+8
:GOSUB1940:GOSUB1960:GOSUB2540:GOSUB2080:CX=128:GOSUB1770:RETURN1280
1930 RETURN
1940 '   sub   map
1950 MPX(F)=MXX:MPY(F)=MYY:RETURN
1960 '   sub   ｻｲﾌ ｶﾞ ｱﾙ F ｶ?
1970 FOR NQ=1 TO 10
1980 IF F=SRR(NQ) THEN SA=1:SN=NQ:RETURN ELSE SA=0
1990 NEXT NQ:RETURN
2000 '    sub   ｲﾁﾄﾞﾄｳｯﾀ ﾐﾁ ｦ ｹｽ
2010 FOR TT=1 TO TU(F)-1
2020 IF LIX(F,TT+1)=999 OR LIX(F,TT)=999 THEN 2070
2030 LINE(LIX(F,TT),LIY(F,TT))-(LIX(F,TT)+1,LIY(F,TT)+1)," ",,BF
2040 LINE(LIX(F,TT),LIY(F,TT))-(LIX(F,TT+1),LIY(F,TT+1))," "
2050 LINE(LIX(F,TT)+1,LIY(F,TT)+1)-(LIX(F,TT+1)+1,LIY(F,TT+1)+1)," "
2060 LINE(LIX(F,TT+1),LIY(F,TT+1))-(LIX(F,TT+1)+1,LIY(F,TT+1)+1)," ",,BF
2070 NEXT TT:RETURN
2080 '   sub   ﾒｲﾛ ﾉ ｸﾐｶｴ
2090 IF FA(F)=1 THEN 2140
2100 FOR Z=1 TO 12
2110 R=RND(1)*1+1
2120 F(F,Z)=R
2130 NEXT Z:FA(F)=1
2140 LINE(CX1,CY1)-(CX1+31,CY1+15),PSET,0,BF
2150 LINE(16,8)-(80,24),PSET,0,BF:SYMBOL(16,8),STR$(F),2,2,2
2160 ON STA+1 GOTO2180,2170
2170 LINE(MPX1,MPY1)-(MPX1+5,MPY1+2),PSET,7,BF
2180 LINE(MPX(F),MPY(F))-(MPX(F)+5,MPY(F)+2),PSET,2,BF:MPX1=MPX(F):MPY1=MPY(F)
2190 FOR Z=1 TO 12
2200 RR=F(F,Z):GOSUB2500
2210 NEXT Z
2220 '   ｷｬﾗ ﾉ ｲﾁ
2230 IF FB(F)=1 THEN 2320
2240 FOR C=1 TO 4
2250 R(C)=RND(1)*11+1
2260 ON C GOTO2300,2270,2280,2290
2270 IF R(2)=R(1) THEN 2250 ELSE 2300
2280 IF R(3)=R(2) OR R(3)=R(1) THEN 2250ELSE 2300
2290 IF R(4)=R(3) OR R(4)=R(2) OR R(4)=R(1) THEN 2250
2300 IF C=4 THEN SR=R(4) ELSE CAX(F,C)=MX(R(C)):CAY(F,C)=MY(R(C))
2310 NEXT C
2320 IF SA=1 THEN 2330 ELSE 2350
2330 IF FB(F)=1 THEN 2340 ELSE SS(SN)=SR
2340 IF SZ(SN)=1 THEN 2350 ELSE PUT@A(MX(SS(SN)),MY(SS(SN)))-(MX(SS(SN))+31,MY(S
S(SN))+15),S,PSET
2350 FOR C=1 TO 3
2360 ON C GOTO2370,2380,2390
2370 IF NA(F,C)=1 THEN 2400 ELSE PUT@A(CAX(F,C),CAY(F,C))-(CAX(F,C)+31,CAY(F,C)+
15),T,PSET:GOTO2400
2380 IF NA(F,C)=1 THEN 2400 ELSE PUT@A(CAX(F,C),CAY(F,C))-(CAX(F,C)+31,CAY(F,C)+
15),K,PSET:GOTO2400
2390 IF NA(F,C)=1 THEN 2400 ELSE PUT@A(CAX(F,C),CAY(F,C))-(CAX(F,C)+31,CAY(F,C)+
15),N,PSET:GOTO2400
2400 NEXT C:FB(F)=1
2410 '   ｲﾁﾄﾞﾄｳｯﾀ ﾐﾁ ｦ ｶｸ
2420 IF FC(F)=1 THEN 2430 ELSE RETURN
2430 FOR TS=1 TO TU(F)-1
2440 IF LIX(F,TS+1)=999 OR LIX(F,TS)=999 THEN 2490
2450 LINE(LIX(F,TS),LIY(F,TS))-(LIX(F,TS)+1,LIY(F,TS)+1),"×",7,BF
2460 LINE(LIX(F,TS),LIY(F,TS))-(LIX(F,TS+1),LIY(F,TS+1)),"×",7
2470 LINE(LIX(F,TS)+1,LIY(F,TS)+1)-(LIX(F,TS+1)+1,LIY(F,TS+1)+1),"×",7
2480 LINE(LIX(F,TS+1),LIY(F,TS+1))-(LIX(F,TS+1)+1,LIY(F,TS+1)+1),"×",7,BF
```






```
2490 NEXT TS:RETURN
2500 '    sub    ﾒｲﾛ ｦ ｶｸ
2510 ON RR GOTO2520,2530
2520 PUT@A(X(Z),Y(Z))-(X(Z)+3,Y(Z)+3),M1:RETURN
2530 PUT@A(X(Z),Y(Z))-(X(Z)+3,Y(Z)+3),M2:RETURN
2540 '    sub    ｶﾍﾞ
2550 FF1=VAL(RIGHT$(STR$(F),1)):FF2=VAL(RIGHT$(STR$(F),2))
2560 IF FF2>90 OR FF2=0 THEN LINE(8,1)-(35,1),"■",5:GOTO2580 ELSE LINE(8,1)-(36,
1),"■",0
2570 IF FF2<11 AND FF2<>0 THEN LINE(8,22)-(35,22),"■",5 ELSE LINE(8,22)-(35,22),
"■",0
2580 IF FF1=1 THEN LINE(7,2)-(7,21),"■",5:GOTO2600 ELSE LINE(7,2)-(7,21),"■",0
2590 IF FF1=0 THEN LINE(36,2)-(36,21),"■",5 ELSE LINE(36,2)-(36,21),"■",0
2600 IF F=91 THEN COLOR5:LOCATE7,1:PRINT"■":GOTO2640 ELSE LOCATE7,1:PRINT" "
2610 IF F=10 THEN COLOR5:LOCATE36,22:PRINT"■":GOTO2640 ELSE LOCATE36,22:PRINT" "
2620 IF F=1 THEN COLOR5:LOCATE7,22:PRINT"■":LOCATE6,13:PRINT"■":LOCATE6,16:PRINT
"■":LOCATE6,14:PRINT"  ":LOCATE6,15:PRINT"  " ELSE LOCATE7,22:PRINT" ":LOCATE6,1
3:PRINT" ":LOCATE6,16:PRINT" "
2630 IF F=100 THEN COLOR5:LOCATE36,1:PRINT"■":LOCATE37,5:PRINT"■":LOCATE37,8:PRI
NT"■":LOCATE36,6:PRINT"   ":LOCATE36,7:PRINT"   " ELSE LOCATE36,1:PRINT" ":LOCAT
E37,5:PRINT" ":LOCATE37,8:PRINT" "
2640 RETURN
2650 '    sub    ﾒｲﾛ
2660 LINE(8,2)-(35,21),"■",5,B:LINE(9,3)-(34,20),"■",5,B
2670 COLOR7:LOCATE2,0:PRINT"ﾒｲﾛ"
2680 FOR YM1=4 TO 12 STEP8
2690 FOR XM1=10 TO 26 STEP8
2700 LOCATEXM1,YM1:PRINT"■■  ":LOCATEXM1,YM1+1:PRINT"■■  "
2710 LOCATEXM1,YM1+2:PRINT"    ":LOCATEXM1,YM1+3:PRINT"    "
2720 NEXT XM1,YM1
2730 FOR YM2=8 TO 16 STEP8
2740 FOR XM2=14 TO 30 STEP8
2750 LOCATEXM2,YM2:PRINT"■■  ":LOCATEXM2,YM2+1:PRINT"■■  "
2760 LOCATEXM2,YM2+2:PRINT"    ":LOCATEXM2,YM2+3:PRINT"    "
2770 NEXT XM2,YM2
2780 FOR YM3=2 TO 20 STEP18
2790 FOR XM3=12 TO 28 STEP8
2800 LOCATEXM3,YM3:PRINT"  ":LOCATEXM3,YM3+1:PRINT"  "
2810 NEXT XM3,YM3
2820 FOR YM4=6 TO 14 STEP8
2830 FOR XM4=8 TO 34 STEP26
2840 LOCATEXM4,YM4:PRINT"  ":LOCATEXM4,YM4+1:PRINT"  "
2850 LOCATEXM4,YM4+1:PRINT"  "
2860 NEXT XM4,YM4
2870 LINE(0,144)-(99,195),PSET,4,B:LINE(0,161)-(99,161),PSET,4
2880 LINE(0,178)-(99,178),PSET,4:LINE(33,144)-(33,195),PSET,4
2890 LINE(66,144)-(66,195),PSET,4
2900 FOR P=1 TO 9:SYMBOL(NX(P)+3,NY(P)+5),STR$(P),1,1,6:NEXT
2910 '    map
2920 MAX=16:MAY=48
2930 FOR X1=MAX TO MAX+80 STEP8
2940 LINE(X1,MAY)-(X1,MAY+40),PSET,4
2950 NEXT
2960 FOR Y1=MAY TO MAY+40 STEP4
2970 LINE(MAX,Y1)-(MAX+80,Y1),PSET,4
2980 NEXT
2990 COLOR4:LOCATE2,4:PRINT"MAP"
3000 SYMBOL(16,40),"1234567890",1,1,6
3010 SYMBOL(8,49),"0",1,1,6:SYMBOL(8,57),"8",1,1,6:SYMBOL(8,65),"6",1,1,6:SYMBOL
(8,73),"4",1,1,6:SYMBOL(8,81),"2",1,1,6
3020 RETURN
3030 '    sub    ｻｲﾌ ﾉ ｲﾁ
3040 FOR NC=1 TO 10
3050 SRR(NC)=RND(1)*99+1:GOSUB3070
3060 NEXT NC:RETURN
3070 '    sub    ｻｲﾌ
3080 IF NC<2 THEN RETURN
3090 FOR ND=NC-1 TO 1 STEP-1
3100 IF SRR(NC)=SRR(ND) THEN RETURN3050
3110 NEXT ND:RETURN
3120 '    sub    ﾀｲﾄﾙ
3130 SYMBOL(120,0),"ﾔｻｲ ﾒｲﾛ",8,5,2
3140 COLOR7:LOCATE0,8:PRINT" 3ｼｭﾙｲﾉ ﾔｻｲ    ,   ,   ｶﾞ,ﾒｲﾛﾉ ﾅｶﾆ ｱﾘﾏｽ.   ｦ ｳｺﾞｶｼﾃ,ｾｲｹﾞ
ﾝｼﾞｶﾝﾅｲﾆ,ｿﾚｦ ﾄｯﾃ,ﾒｲﾛｦ, ｲﾘｸﾞﾁｶﾗ ﾃﾞｸﾞﾁﾍ, ﾇｹﾃﾞﾃｸﾀﾞｻｲ."
3150 LOCATE0,11:PRINT" ﾄﾗﾚﾀ ﾔｻｲﾊ ﾄｸﾃﾝﾏｽﾉ ﾅｶﾆ ﾋｮｳｼﾞ ｻﾚﾏｽ.ﾏｽﾊ ﾀｺﾃﾞ,ｵﾅｼﾞ ｼｭﾙｲﾉ ﾔｻｲｦ
 ﾀﾃ,ﾖｺ,ﾅﾅﾒ, ﾄﾞﾚｶ 3ﾂ ﾅﾗﾍﾞﾙﾄ, ﾄｸﾃﾝｻﾚﾏｽ."
3160 LOCATE0,18:PRINT" ﾄﾁｭｳ   ｦ ﾄﾙﾄ, ｾｲｹﾞﾝｼﾞｶﾝｶﾞ 60sec ﾉﾋﾞﾏｽ."
3170 LOCATE0,16:PRINT" ｲﾘｸﾞﾁﾊ ﾒｲﾛ1, ﾃﾞｸﾞﾁﾊ ﾒｲﾛ100 ﾃﾞｽ."
3180 PUT@A(192,56)-(192+31,56+15),T,PSET:PUT@A(240,56)-(240+31,56+15),K,PSET
3190 PUT@A(288,56)-(288+31,56+15),N,PSET:PUT@A(592,56)-(592+31,56+15),C1,PSET
3200 PUT@A(96,136)-(96+31,136+15),S,PSET:RETURN
```



paradise of

A-MIDA

X1(Hu-BASIC)

寺田 智

プロローグ

我々の地球であみだくじが流行していたころ、死後つれていかれるという天界にまでもあみだくじは流行していました。

そう！ 天界へ来た死人を、あみだで極楽・地獄へわけているのです。しかし、このごろ急激に死者がふえたので、いちいちふりわけていられません。そこで、失業中のあなたの出番です。がんばってふりわけてください。

How to play

テンキーの8・2・4・6で、上・下・左・右に移動。スペースキーを押すと、あみだぼうがあるときはとりはずし、ぼうがないときはとりつけをします。

そして、上からくる天使や鬼を、下にいる極楽人や地獄わにまで動かせばよいのです。なお、A-MIDAは、おしゃか様に各面一定の命を与えられ、失敗するとひとつずつ命がへっていきます。そして、命が0（Dieが0）になるとゲームオーバーです。

上のDieメーターは、小数点以下の表示をやめているので、0となっていても死なないこともあります。これは、バグではないので心配しないでください。

A-MIDAの誕生

初代A-MIDAはもっと雑なもので、キャラジェネの設定速度・スタート画面・音楽などが悪かったのです。そして、そのまま4カ月放置していましたが、今A-MIDAはよみがえったのです。

初代の単音音楽をなくし、むりやり三重和音（面クリア時と、ゲームオーバー時）とBGMをつけました。（私は、ゲームオーバー時の音楽が気に入っています）

そして、グラフィックを華麗にあやつり、ついに完成したのでした。

なお、いいわすれましたが、ラウンドクリアーは、天使を7人極楽へつれていったときです。

終わりに

いかがでしょうか！ 自分としては会心の作でしたが…では！



主要変数表

変数	内容
MX( )	鬼、天使のX、Y座標
MY( )	鬼、天使のX、Y座標
M( )	鬼、天使の進行方向
NO	極楽にいった天使の数
PL$( )	BGM用
X、Y	A-MIDAのX、Y座標
SC、HI	スコア、ハイスコア
ROUND	面数
MK	1度に降りてくる鬼、天使の数
PAL	極楽人、地獄わにの数
DIE	A-MIDAの命



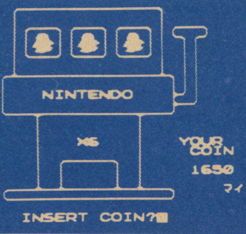



```
1 '            ┌───┐┌┐┌┬──┬───┐
2 'Paradice |┌┐||∨||   |┌┐|1984/11/18
3 '          |└┘├┴┐ ||  ●|└┘|
4 '    of    |┌┐├┬∨||   |┌┐| by Sattyan
5 '          └┘└┘└┘└┴┴──┴┘└┘
10 DIM MX(8),MY(8),M(8),MZ$(8),pl$(16):GOSUB 860
20 INIT:GOSUB620:'Start of A-MIDA
30 GOSUB740:'SCREEN
40 'A-MIDA MOVE
50 ST=STICK(0):XX=((ST=4)-(ST=6)):YY=((ST=8)-(ST=2)):X=X+XX:Y=Y+YY
60 IF STRIG(0)=-1 AND X>0 AND X<38 THEN GOSUB130
70 IF XX=0 AND YY=0 THEN110
80 IF X<0 OR X>38 OR Y<1 OR Y>22 THEN X=X-XX:Y=Y-YY:GOTO110
90 z0$=CHARACTER$(X,Y):IF z0$="*" OR z0$="*" THEN GOSUB480:X=X-XX:Y=Y-YY:GOTO 11
0
100 LOCATEX-XX,Y-YY:PRINTZ$:Z$=z0$
110 LOCATEx,y:PRINT"▒":GOSUB170:IF Die=0 THEN 580
120 IF NO=7 THEN 530 ELSE 40
130 'SET OR TAKE
140 X1$=SCRN$(X-1,Y,3)
150 IF X1$="|▒|" THEN LOCATEX-1,Y:PRINT"H▒H":Z$="-":RETURN
160 IF X1$="H▒H" THEN LOCATEX-1,Y:PRINT"|▒|":Z$=" ":RETURN ELSE RETURN
170 'テンシ and オニ
180 LOCATEMX(M),MY(M):PRINTMZ$(M):TEMPO 500:PLAY pl$(pl):TEMPO 90:pl=pl+1:IF pl=
17 THEN pl=1
190 ON M(M) GOSUB220,280,330,220,280,330
200 MZ$(M)=X1$:LOCATEMX(M),MY(M):PRINTCHR$(&HF3-(M(M)>3)):M=M+1:IFM>MK THENM=1
210 RETURN
220 'シタ ニ ススム SUB
230 X1$=CHARACTER$(MX(M),MY(M)+1)
240 IFX1$="├" THENM(M)=M(M)+1:GOTO270
250 IFX1$="┤" THENM(M)=M(M)+2:GOTO270
260 IFX1$<>"|" THENGOTO380
270 MY(M)=MY(M)+1:RETURN
280 'ミギ ニ ススム SUB
290 X1$=CHARACTER$(MX(M)+1,MY(M))
300 IFX1$="┤" THENM(M)=M(M)-1:GOTO320
310 IFX1$<>"-" THENGOTO380
320 MX(M)=MX(M)+1:RETURN
330 'ヒダリ ニ ススム SUB
340 X1$=CHARACTER$(MX(M)-1,MY(M))
350 IFX1$="├" THENM(M)=M(M)-2:GOTO370
360 IFX1$<>"-" THENGOTO380
370 MX(M)=MX(M)-1:RETURN
380 'AMIDA END
390 IF M(M)>3 AND X1$="火" THEN GOSUB480
400 IF M(M)<4 AND X1$="±" THEN GOSUB480
410 IF M(M)>3 AND X1$="±" THEN PLAY"O3CDEo6:O4CDE:O5CDE":SC=SC+100:GOSUB5000SUB5
00
420 IF M(M)<4 AND X1$="火" THEN PLAY"o6CDE:o7CDE:o8CDE":SC=SC+200:NO=NO+1:GOSUB50
0
430 IF X1$=" " THEN Die=Die-.2:GOSUB500
440 IF X1$="▒" THEN GOSUB480
450 LOCATEMX(M),MY(M):PRINTMZ$
460 MX(M)=INT(RND(1)*13)*2:MY(M)=1:M(M)=1:IF RND(1)>.5 THEN M(M)=4
470 X1$="|":RETURN
480 'Die=Die-1
490 PLAY"O1C0do6r0:O2c0dr0:O3c0er0":Die=Die-1
500 'SCORE:Die:NO / PRINT
510 IF Die<0 THENDie=0
520 CGEN:LOCATE0,0:PRINTUSING" -・SCORE・-・######・-・Die・-・#・-・        ・-";SC;Die:CG
EN 1:LOCATE30,0:PRINTRIGHT$("*******",NO);:RETURN
530 'ROUND CLEAR
540 CGEN:COLOR6:LOCATE12,8:PRINT#0,"ROUND";ROUND:LOCATE10,16:PRINT#0,"BONUS";Die
*1000:SC=SC+Die*1000:COLOR7
550 PLAY"v15o5b5a2#f#f5b5a2#f#f5b4ababa6:v11o5b5a2b+d5b5a2b+d5#f4g#g#ab6:v12o2b5r
2#fa4#a2b5r2#fa3#ab4abab6
560 pl=1:ROUND=ROUND+1:Die=5-ROUND MOD 3:PAL=13-ROUND MOD 7:NO=0:MK=MK+1:IFMK>8
```

```
THENMK=4
570 GOTO30
580 'GAME OVER
590 CGEN:LOCATE 10,10:COLOR2:PRINT#0,"GAME OVER":IF HI<SC THEN HI=SC
600 LOCATE1,0:PRINTUSING"--HIGH SCORE--#####---SCORE--#####--  ";HI;SC
610 PLAY"v15o6d3ra#f5e3d#c-br#fd5#c3-b-a-g-a-b#cd5#cd7:v12o6r5a3#f5g3a5r5b3g5a3b
5ag#fed7:v10o2d3r#fe5d#c3-b3rd#c5-b-a3-gr5-b3r5#c3rd7":PAUSE10:GOTO 20
620 'DEMO
630 COLOR7:CLS:SC=0:Die=4:ROUND=1:PAL=13:MK=4:NO=0:pl=1
640 CGEN:CLS:CSIZE3:LOCATE12,0:PRINT#0,"Paradice":PRINTTAB(19);"of";:SCREEN0,0:C
GEN1
650 LOCATE19,12:PRINT"木   木  木 木 | |":PRINTTAB(19);"火   土  土 火 木 木"
660 PRINTTAB(19);"月   金  金 月":CGEN:PRINT:PRINTTAB(19);"+    +  DIE DIE":PRINTTAB(
18);"200 100 -01 -.2"
670 LOCATE29,20:PRINT"8":PRINTTAB(19);"┌──────┐     |":PRINTTAB(19);"|Space| 4- -6"
680 PRINTTAB(19);"└──────┘     |":PRINTTAB(18);"{アミダ゛ボ゛ウ}  2";
690 CGEN1:LOCATE5,10:PRINT"木    木 木 木":FOR i=11 TO 22:PRINTTAB(5);STRING$(6,"| ")
:NEXT
700 PRINTTAB(5);"土 火 土     火":PRINTTAB(5);"金 月 金     月";
710 RESTORE 1150:FOR Bx=5 TO 13 STEP2:READ By:LOCATEBx,By:PRINT"├─┤";:NEXT
720 CSIZE:LINE(17,10)-(33,19),"B",b:CGEN:LOCATE20,10:PRINT"Point Table":CSIZE2
730 IFINKEY$=" " THEN CSIZE2:SCREEN:RETURN ELSE 730
740 'Massage
750 CLS:CGEN:LOCATE16,7:PRINT"ROUND";round:PRINT:PRINT:PRINTTAB(12);" &  ── TOTA
L";MK:PRINT
760 PRINTTAB(12);" &  ── TOTAL";PAL:PRINT:PRINT:PRINTTAB(15);"Die  ──";Die
770 CGEN1:LOCATE12,10:PRINT"木木":PRINT:PRINTTAB(12);"土火":PRINTTAB(12);"金月"
780 TEMPO 90:PLAY"V15o6r0:V15o7r0:V15o8r0":PAUSE30
790 CLS:FORI=0TO22:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(20,"| ");:NEXTI:FORI=0TO36STEP2
800 II=INT(RND(1)*20)+2:IFCHARACTER$(I,II)="|" THENLOCATEI,II:PRINT"├─┤";:NEXT E
LSE 800
810 FORI=1TOPAL:pal$="火月":IF i>pal/2 THEN pal$="土金"
820 II=INT(RND(1)*20)*2:IFCHARACTER$(II,23)="- " THENLOCATEII,23:PRINTpal$;:NEXTI
 ELSE 820
830 FORI=1TOMK:MY(I)=1:M=INT(RND(1)*10):M(I)=1-(M>4)*3:MZ$(I)="|"
840 MX(I)=INT(RND(1)*20)*2:IFCHARACTER$(MX(I),1)="|" THENLOCATEMX(I),1:PRINTCHR$
(&HF3-(M>4));:NEXT ELSE 840
850 X=39:Y=22:Z$=" ":M=1:LOCATEX,Y:PRINT"※";:GOSUB500:RETURN
860 'Ready!
870 WIDTH 40:CLICK OFF:RESTORE:CLS4:COLOR7
880 CGEN:LOCATE12,10:PRINT"I'm setting PCG!"
890 FOR i=0 TO35:READ l1x,l1y,l2x,l2y:LINE(l1x,l1y)-(l2x,l2y),PSET,7:NEXT
900 FOR i=1 TO 2:READ c1x,c1y,c1a,c1b:CIRCLE(c1x,c1y),23,7,1,c1a,c1b:NEXT
910 FOR i=1 TO 3:READ c2x,c2y:CIRCLE(c2x,c2y),3,7,2:NEXT
920 FORi=1TO6:READpa1,pa2,pa3:PAINT(pa1,pa2),pa3,7:NEXT
930 FOR i=1 TO 16:READ pl$(i):NEXT
940 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("3C3C3C0000003C660000005A7E3C00000000005A00003C66")
950 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("000000080C0000000000000080C000004464646 4A5FD3F3C")
960 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000007C7C7D3D1F0C0C0C")
970 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("1800DBDB7E3C00001800C3C37E3C3C661800C3C37E3C3C66")
980 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("00000080808000000243C3C98FE9A3C660000000808080000")
990 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("3C00183C3C3C3C183C00183C242424183C00183C24242418")
1000 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("3C7E7E3C181818 3C3C66423C181818 3C3C66423C1818183C")
1010 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("0042183C3C1842003C7EE7C3C3E77E3C005A3C7E7E3C5A00")
1020 FOR j=1 TO 5:READ i:DEFCHR$(i)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(i),8)):NEXT:RETURN
1030 DATA 99,27,115,27,115,27,115,73,115,73,94,73,94,73,94,64,94,64,87,73
1040 DATA 87,73,62,73,115,52,132,52,132,52,132,62,132,62,115,62,124,62,124,73
1050 DATA 124,52,124,27,124,27,136,27,136,27,144,33,144,33,151,27,151,27,162,27
1060 DATA 162,27,162,73,162,73,151,73,151,73,151,67,151,67,143,73,143,73,135,67
1070 DATA 135,67,135,74,135,74,124,74,162,27,177,27,177,27,177,73,177,73,163,73
1080 DATA 177,27,192,27,192,73,177,73,205,27,205,30,205,69,205,73,205,73,223,73
1090 DATA 223,73,223,66,223,66,229,73,229,73,249,73,62,73,98,27,220,27,249,73,22
0,27,205,27:'Line
1100 DATA 192,50,0,90,192,50,270,360:'ハンエン
1110 DATA 198,51,222,51,95,52:'Circle
1120 DATA 105,52,2,127,58,6,140,58,3,165,58,4,183,58,5,217,58,1:'Paint
1130 DATA c,r,r,e,r,r,f,r,r,a,a,r,g,r,f,r:'B・G・M
1140 DATA 32,&H90,&H91,&H94,&H95:'Cgept
1150 DATA 19,14,17,19,16:'Demo
```







スロットマシン

ファミリーコンピュータ

野呂山ジュニア

初めに

カジノという言葉からすぐ連想するのは、やはりスロットマシンでしょう。そういうわけでわがファミコンカジノにもついにスロットマシンがお目見えしました。ぜひ遊んでやってください。

遊び方

遊び方はかんたんです。INSERT COINとでたら、自分が賭けたいだけのメダルの数をキーボードから入力して、RETURNキーを押します。するとマシンが動き始めます。しばらくするとかってに止まり、役ができているかどうか判定してくれて、できていれば、払いもどしがあります。これを繰り返して自分のメダル数を増やしていくわけです。不幸にも残りのメダル数が0になってしまったらGAME OVERとなります。また、とちゅうでやめたくなったらかける際に0を入れて下さい。メダル数が3万枚をこえてもGAME OVERです。なおメダルは最高50枚までかけられます。

役

役は2種類です。3つともそろったとき3倍、ふたつのときが2倍です。これに、キャラの出現頻度に応じた数がかけられます。これが最終倍率となり、これにゲーム開始時に入れたメダル数がかけられ、払いもどされるメダル数となります。

プログラムについて

プログラムはリスト通りに打ち込んで下さい。変更点としては、300行の3、6、9番目の数字を変えるとキャラが止まるまでの時間が変わります。また、10番目の数字は、キャラが止まるときのスピードで、11番目は最初の持ちメダル数です。適当に変えてみてください。他にもいろいろと変更できる点があると思います。皆さんで適当にいじってみてください。保証はできませんが。

今回は、ゲームセンターにあるスロットマシンをシミュレートしてみました。わりと満足のいくできだと思っているのですが、いかがでしょうか!?

BG GRAPHIC画面データ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0								K72	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	LØ2							
1								K62													K62							
2								K62	K72	K52	K52	LØ2	K72	K52	K52	LØ2	K72	K52	K52	LØ2	K62	K72	K52	K52	LØ2			
3								K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62	L12	LØ2	K72	L22			
4								K62	K62			K62	K62			K62	K62			K62	K62		K62	K62				
5								K62	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	L12	K52	K52	L22	K62		K62	K62				
6								K62													K62		K62	K62				
7							K72	K12	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K12	LØ2	K62	K62				
8							K62															K62	K62	K62				
9							K62				N	I	N	T	E	N	D	O				K42	L22	K62				
10							K62															K42	K52	L22				
11							L12	K52	K52	K22	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K22	K52	K52	L22						
12										K62									K62									
13										K62									K62									
14										K62									K62				Y	O	U	R		
15										K62									K62					C	O	I	N	
16										K62		K72	K52	K52	K52	K52	LØ2		K62									
17										K62		K62					K62		K62									
18										K62		K62					K62		K62									
19							K72	K52	K52	K12	K52	K12	K52	K52	K52	K52	K12	K52	K12	K52	K52	LØ2					マ	イ
20							L12	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	L22						

```
100 CGSET1,1:PALETS 0,15,48,38,18:PALETS 1,15,15,15,15:PALETS 2,15,48,18,22:
PALETS 3,15,48,39,22
110 DIMWX(2),WY(2),WC(2),WT(2),SP(2),CN(2),CS(2),CL(2):W$=CHR$(214):W$=W$+W$+W$+
W$
130 FOR I=0 TO 2:READWX(I),WY(I),WT(I):DEFSPRITEI,(1,1,1,0,0)=W$:DEFSPRITEI+3,(1
,1,1,0,0)=W$:SPRITEI,WX(I),WY(I):SPRITEI+3,WX(I),WY(I)+32:NEXT:READBS,MO
140 VIEW:SPRITEON:GOSUB6100
300 DATA 88,31,5,120,31,7,152,31,9,4,50
1000 '
1010 GOSUB6000:LOCATE8,22:INPUT"INSERT COIN";BT:IF BT=0 THEN5000
1020 IF BT>50 THEN BEEP:GOTO1010
1030 IF BT>MO THEN BEEP:GOTO1010
1040 MO=MO-BT:GOSUB6100:W=1:GOSUB6200:GOSUB6000
2000 '
2010 FOR I=0 TO 2:SP(I)=1:WC(I)=0:CS(I)=0:CL(I)=16:NEXT:CS=0:ERA0,1,2
2100 IF CS=3 THEN3000
2110 FOR I=0 TO 2:IF MOVE(I)=-1 THEN 2400
2115 IF CS(I)=1 THEN2400
2120 WC(I)=WC(I)+1:IF WC(I)<WT(I) THEN2200
2130 SP(I)=SP(I)+1:IF SP(I)=BS THEN CS=CS+1:CL(I)=8:CS(I)=1
2200 W=RND(10):IF W<4 THEN W=1:CO=0:CN=4:GOTO2300
2210 IF W<7 THEN W=2:CO=3:CN=5:GOTO2300
2220 IF W=9 THEN W=4:CO=2:CN=14:GOTO2300
2230 W=3:CO=3:CN=13
2300 DEFMOVE(I)=SPRITE(CN,5,SP(I),CL(I),1,CO):POSITIONI,WX(I),WY(I):MOVEI:CN(I)=
W
2400 NEXT:GOTO2100
3000 IF MOVE(0)=-1 OR MOVE(1)=-1 OR MOVE(2)=-1 THEN3000
3010 IF NOT((CN(0)=CN(1)) OR (CN(1)=CN(2))) THEN MU=0:W=3:GOSUB6200:GOSUB7100:
GOTO3900
3020 MU=3:IF CN(0)=CN(2) THEN MU=MU+MU
3030 MU=MU*CN(1):W=2:GOSUB6200
3100 W=MU*BT:MO=MO+W:W$=STR$(W):W$=RIGHT$(W$,LEN(W$)-1):X=13:IF LEN(W$)=5THEN X=
12
3110 LOCATEX,18:PRINTW$
3200 GOSUB7000:GOSUB6100
3900 IF MO<1 THEN5000
3910 IF MO>30001 THEN5500
4000 GOTO1000
5000 SPRITEOFF:CLS:LOCATE5,12:PRINT"*** GAME OVER ***":END
5500 SPRITEOFF:CLS:LOCATE9,12:PRINT"ｺﾘｬｰﾏｲｯﾀ ...":END
6000 LOCATE7,22:PRINT"                    ":LOCATE12,18:PRINT"     ":RETURN
6100 LOCATE23,17:PRINT RIGHT$("    "+STR$(MO),4):RETURN
6200 X=11:ONW GOTO6210,6220,6230
6210 W$="       ":GOTO6240
6220 W$=STR$(MU):W$="X"+RIGHT$(W$,LEN(W$)-1):X=13:GOTO6240
6230 W$="SORRY!"
6240 LOCATE X,14:PRINTW$:RETURN
7000 PLAY"T1Y2M1V5O3GRDREGDA":RETURN
7100 PLAY"T1Y2M1V5O2#GAREDBC":RETURN
```





TINYANのアイデア・ファイル

PC-6001/mkII/mkIISR　PC-6601/SR

作／TINYAN

どんなゲームもアイデアしだい!!　今回のファイルにはどんなアイデアがつまっているかな!?



著者紹介「TINYAN」

昭和?年6月6日生、住所不定、年齢不詳、性別不明、まったくなんにもわかっていない。だが締切破りのTINYANとして有名かもしれない。げんに、このげんこーも何日遅れたことか。まあ、それはいいとして（よくないわい㊢）、もっともひどいのが、某ソフトの1年おくらせである。あえて名前は出さないが、チョッ○リフ○ーというプロダボ○ド社のソフトの移植のときのことであった。

このとき、TINYANは、広告がでてから製品が売り出されるまで、1年以上もおくらせたのだった。ユーザーや営業の方からの、

「まあだあっ?」

の声も聞き流し、おくれた理由をユーザーに説明するわけでもなし、ただ笑ってごまかしていたというひどい人間である。

趣味はアニメを見ること。何やらわけのわからん絵を書くことだそうである。好きな食べ物はカレーライスで、週に1回は作っているらしい。

現在TINYANは「まったく新しいタイプのゲームを作るんだいっ」といってすべての仕事をやっていない。が、これは単に仕事をしたくないという理由から、こんなことを言っているのではないかというわさもある。（文責㋟）

はーい、TINYANです。なんだかあることないこと、いろいろ書かれているよーですけど（あることあることだよ㋟）、あれはまったくの…事実のよーだなあ。でも、新しいタイプのゲームを考えているというのは、本当ですよお。まあ、何カ月かかるかわかりませんが、とにかくやってみますので、あたたたたかあい目でみまもってくださいな。

打ち切りになっていなければ、また来月。

むぅるぶわっつ

STORY

たいにゃんは、感心します。地球の小学生はかしこいなあ、と。

NYAN星の小学校にも入学試験はありますが、それはとてもかんたんです。○と×がでてきて、どっちが多いかを言えばいいんです。だからみんな合格します。そのとーっても簡単な試験を、地球のみなさんにもやってみていただきたいと思いました。ちなみにTINYANは、12点しかとれなかったそうです。

受験場での注意

プログラムを入力したら、試験が始まるまで静かにまっていましょう。このとき、机の上にはコンピュータ、モニターTV、カセット以外のものをおいてはいけません。そして、スタートとともにおもむろに、RUNと打ってリターンキーを押しましょう。すぐに問題が出題されます。すると、どちらが多い？　と聞いてくるので、○が多いと思ったらF1キーを、×が多いと思ったらF3キーを、同じだと思ったらF2キーを、それぞれ1秒以内に押しましょう。まちがったり、時間切れになるとそこでおしまいです。

正しい答えのキーを押すと、次の問題が出されます。○と×の多いほうを当てるだけですから、かしこい地球のみなさんには、いともかんたんに100点がとれることでしょう。

MARUBATSU 1 BLOCK

```
| Name  むぁるぶ゛わっつ                 No.   2 |
|       mode  2   files  0   pages  2        |
```

```
10 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,15,1,0:CLS:LOCAT
E4,14:PRINT"o       =       X";
20 D$(0)=CHR$(96):D$(1)=CHR$(144):D$(2)=
CHR$(160):CONSOLE 0,14
25 FORI=0TO2:KEYI+1,D$(I):NEXT:PLAY"s8m6
o6l64"
30 CLS:O=0:X=0:FOR I=1 TO 32*INT(RND(1)*
7+2)
40 R=RND(1):IFR>.5THENPRINT"o";:O=O+1:GO
TO 60
50 PRINT"X";:X=X+1
60 NEXT:PRINT:PRINT"ど゛ちらが゛おおい?"
70 FOR I=1 TO 100:A$=INKEY$:IFA$<>""THEN
I=100
80 NEXT
90 FORI=0TO2:IFA$=D$(I)ANDI=SGN(X-O)+1TH
ENS=S+1:PLAY"ce":GOTO30
95 NEXT:PRINT"o";O;"  X";X
100 PLAY"s8m30o2g2":PRINT"SCORE";S:PRINT
"REPLAY [F.5]"
```



にかいからめぐすり

ことのおこり

ことの始まりは、明日の夜中でした。たいにゃんがこたつでまるくなっていると、突然こたつの上においてあったミカンがしゃべりだしました。

「たいにゃんさん。じつは私は、きのうまでは目だったんです。

でも、あなたが目薬をさしてくれなかったので、みかんになってしまいました。おねがいです。私をたすけてください」

「そ、そんなこと急に言われたって。だいいち、どうやってたすけたらいいのかもわからないし……」

「かんたんです。きのうのうちに、私の目に目薬をさしていただければいいんです」

そこでたいにゃんは、きのうへもどって目薬をさしてあげることにしました。

たいにゃんが机の上から、ほこりをかぶった小型タイムマシンを取ってスイッチを入れると、ピンク色の光がたいにゃんをとりかこみました。

そのとき、たいにゃんは大事なことを聞くのを忘れていたのに気づき、あわててミカンに聞きました。

「ところでキミは、だれの目だったんだい」

「私は、きのうあなたに作られた雪だるまです。あ、それから目薬はにかいからです」

たいにゃんに聞こえたのはここまでで、すでにきのうにもどっていました。

「うーん、にかいから目薬をさすのはむずかしいよお」

目薬のし方

左右のカーソルキーを使って、どこから目薬をおとすかを決めてください。スペースキーで目薬をおとします。

画面上の赤い部分は、汚染された空気のあるところで、目薬がここにかかるとおしまいです。

青いところは、風がふいているところで、目薬がここを通ると風で流されます。風の向きと強さは右側に出ます。

そして、一番下の「め」に目薬がおちると成功です。

風の弱いときにさすのはかんたんです。でも、BEEPERのみなさんは、わざと風の強いときにさすのがつうだということは十分承知のことでせう。

おち

目薬をさすことに成功したたいにゃんは、明日に帰るとさっそくたずねました。

「なぜ、2階からささないといけなかったの?」

「え、私は目薬を2回さして、と言ったのよ」

書いている自分がなさけなくなります。

注意

いつものことだけど、6001/mkII/SR、6601/SRの人は、N60BASICモードを選んでね。ページは2ページです。



NIKAIKARA MEGUSURI　1　BLOCK

```
Name  にかいから めぐすり          No.   3
      mode  2   files  0   pages  2

10 GOSUB 220
20 X=128:PO=1
30 PSET(X,15),1
40 P=STICK(0):X=X+(P=3)*(X<210)*2-(P=7)*
(X>20)*2
50 PSET(X,15),3
60 LINE(240,120)-STEP(DX*8,8),1
70 DR=RND(1)-.5:DR=DR/1.5:DX=DX+DR:IF AB
S(DX)>2 THEN DX=DX-DR
80 LINE(240,120)-STEP(DX*8,8),4
90 IF STRIG(0)=0 THEN 30
100 Y=15
110 PSET(X,Y),1
120 Y=Y+1:IF PO=3 THEN X=X+DX
130 PO=POINT(X,Y):PSET(X,Y),3
140 IF PO=4 THEN 170
150 IF PO=2 THEN 210
160 GOTO 110
170 COLOR 4:LOCATE 3,2:PRINT"しっぱい"
180 COLOR 2:LOCATE 2,4:PRINT"REPLAY SHIF
T"
190 P=STICK(0):IF (PEEK(&HFECA) AND 1)=0
 THEN 190
200 RUN
210 COLOR 3:LOCATE 3,2:PRINT"せいこーう":GOTO
 180
220 SCREEN 3,2,2:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR
3,1,1:CLS
230 LINE(16,0)-(223,191),4,B
240 COLOR 2:LOCATE 1,15:PRINT"め  め  め  め
  め";
250 LINE(18,100)-(221,150),3,BF
260 FOR I=1 TO 20
270 X=RND(1)*160+20:Y=RND(1)*120+35:S=RN
D(1)*15+10:T=RND(1)*10+3
280 C=INT(RND(1)*4)+1:IF C=2 THEN C=3
```

くるくる

WHY?

たいへんです。たいにゃんの操縦していたスペースシップのメインコンピュータが、暴走してしまいました。ちょっと冗談で、1バイト書きなおしただけなのにぃ。とにかく、このままでは壁をこわしてしまいます。なぜならここは、たいにゃんの部屋のなかに作った閉鎖空間だからです。

エッ、説明になってないって。まーいいじゃないですか。

とにかく、暴走したコンピュータのために、お船は左に90度まがることしかできなくなってしまいました。しかも通ったあとには、反応しきれなかった重力粒子が残るので2度とそこを通ることはできません。まず、生きのびることを考えましょう。

HOW?

例のごとく非常に苦しい設定で始まりましたが、使うキーも例のごとくスペースキーのみです。

RUNさせると、*が右下にのびていきます。そこで、スペースキーをタイミングよく押して、できるだけ長い間他の*にぶつからないようにしていればいいんです。とってもかんたんです。

プログラムの説明

100行に、K＝LOG(1)という変なものがありますが、これはタイマーがわりです。

みなさん、ループを使わずにできるだけ短い命令で、できるだけ長いタイマーとなるようなものを作る競争なんてどうでしょうか？ おもしろいかもしれません。うーん、ほとんどハッカーだなあ。

KURU KURU 1 BLOCK

```
| Name  くるくる                  No.   5 |
|        mode  2   files  0   pages  2 |

50 X=16:Y=8:S=1:T=1:SC=0:HS=60
60 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0:COLOR 1
,,1:CLS:PLAY"t255o6l64s8m8"
70 PRINT"******************************"
71 FOR I=1 TO 14:PRINT"*";SPC(28);"*":NE
XT
72 PRINT"******************************"
;
100 IF STRIG(0)=1 THEN U=S:S=T:T=-U:K=LO
G(1)
110 X=X+S:Y=Y+T:IF SCREEN (X,Y)=42 THEN
400
120 PLAY"G":LOCATE X,Y:PRINT"*";:SC=SC+1
:GOTO 100
400 PLAY"s8m200o2g2"
410 IF SC>HS THEN HS=SC
420 LOCATE 5,2:PRINT" --- GAME  OVER ---
 "
430 LOCATE 10,5:PRINT" SCORE";SC;"  "
440 LOCATE 11,7:PRINT"HIGH";HS;"  "
450 LOCATE 7,11:PRINT" REPLAY RETURN KEY
 "
460 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 460
470 GOTO 50
```

にゃんだろう よくみえないよ

ストーリー

たいにゃんは、ねずみがとれません。なぜかというと、たいにゃんはけっして猫ではないからです。別にねずみさんがこわいからではけっしてありま……す。

それにたいにゃんは、生まれたときから地球にいるために、ねずみさんのすばやい動きに目がついていかないのです。そこでたいにゃんは、すばやい動きについていけるようになるためのプログラムをつくりました。

このプログラムは、3日の歴史があって、先生方も超三流ぞろい、1日20分の練習で検定に合格、あれ？

えーと、話をもとにもどしてっと。このプログラムで練習して、たいにゃんもねずみさんをつかまえられるようになるんだあ。

遊びかただよ

RUNさせると、画面のどこかにアルファベット小文字のaからzまでのどれかが一瞬でるので、その文字のキーを押してください。まちがえたらゲームオーバーです。正解なら次の文字がでるんだけど、表示時間がだんだん短くなっていくというしかけなんです。それじゃあがんばってね。

今月の名言

私はもうバグっている

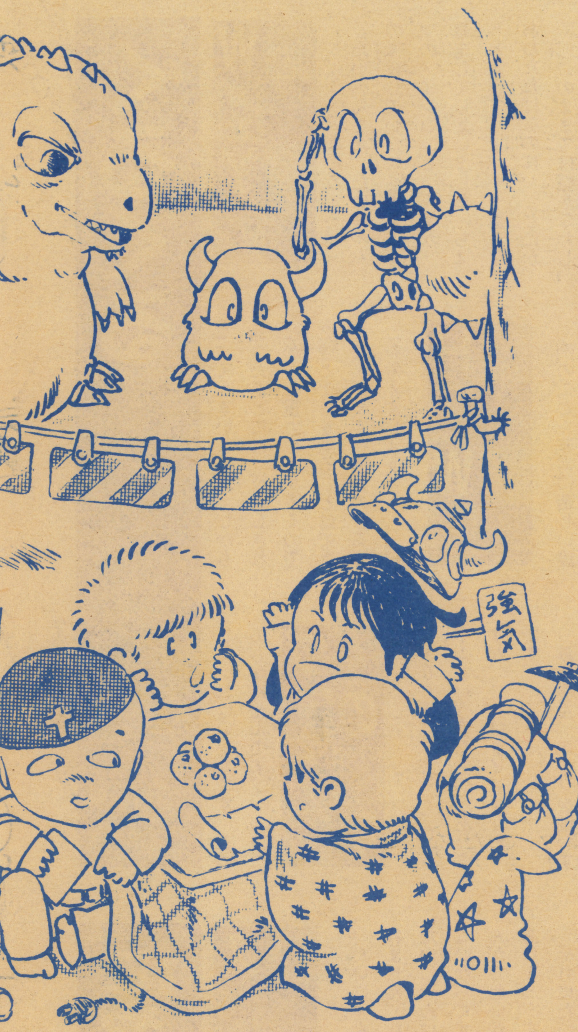
注意

6001／mkII／SR／6601／SRの人はモード2を選んでよ。

NYANDAROU 1 BLOCK

```
| Name  NYANDAROU                No.   3 |
|        mode  2   files  0   pages  2 |

50 L=100:S=0:T1=500:T2=100:CLS
100 R=RND(1)*26+97:R=INT(R)
110 FOR I=1 TO RND(1)*T1+T2
120 X=RND(1)*32:Y=RND(1)*14
130 LOCATE X,Y:PRINTCHR$(R);
140 FOR I=1 TO L:NEXT
150 LOCATE X,Y:PRINT" ";
160 A$=INKEY$:IF A$<"a" OR A$>"z" THEN 1
60
200 IF A$<>CHR$(R) THEN 400
205 PLAY"v8o6l64cececece"
210 S=S+10+INT(RND(1)*10)
220 CLS :LOCATE 5,5:PRINT"SCORE";S
230 FOR I=1 TO T2:NEXT:CLS
240 L=L-5:IF L<1 THEN L=1:T2=T2-RND(1)*5
0:T1=T1-RND(1)*100
250 GOTO 100
400 PLAY"v12o2g2"
410 IF S>HS THEN HS=S
415 LOCATE 5,3:PRINT CHR$(R);" で-した"
420 LOCATE 5,5:PRINT"GAME OVER"
430 LOCATE 5,8:PRINT"SCORE";S
440 LOCATE 5,10:PRINT"HIGH";HS
450 LOCATE 5,13:PRINT"REPLAY SPACE KEY"
460 IF STRIG(0)=0 THEN 460
470 GOTO 50
```



なんたって ウィザードリィ！

ファンタスティックR.P.G.ナイト[3]

by ELIZA illust. NIKOV

ウィザードリィのゲーム進行

Hello／ 元気にしてる？ 外はかなりの寒さだから、風邪に注意してね。さて今月はあの「ウィザードリィ(Wizardry)」についてのお話。

ロールプレイングゲームのファンでなくても、「ウィザードリィ」の名前は知ってる人が多いはず。それくらい、このゲームは評判になったわね。じつはこの「ウィザードリィ」は、あのDungeons & Dragons をコンピュータに移しかえたものなのね。

かんたんにこのゲームの内容を説明してみましょう。まず、キャラクター作りからスタート！ キャラクターのクラス(Class・役割)には、戦士・僧侶・魔法使い・泥棒があるの。プレイヤーはこのうちのひとつを選択して、そのキャラクターの役割を決定するわけ。だけど、これだけじゃないの。キャラクターが成長すると、僧正・侍・ロード・忍者などのエリート・キャラクターにもなれるの。「侍」とか、「忍者」という発想がとてもユニークで面白いと思わない？

キャラクター作りが終わると、次は買物。といっても野菜や果物を買うわけじゃないの。武器や鎧、それに盾など戦いに必要なものを買うわけ。もちろん、最初から良い物は買えないから、パーティ(仲間)全員のお金をいかに有効に使うかがポイント。とくに戦士はお金がかかるから、魔法使いなどのキャラクターからお金を借りなければいけないの。

したくがすんだら、いざ出陣!! 勇躍、迷路に入っていくわけだけれど、ちょっと待って!! 忘れちゃいけない。迷路はとにかく複雑だから、一度迷ったらたいへん。やっぱり地道に、地図などを作っていったほうが安全ネ。準備万端ととのったら、さあ前進！

怪物たちと出会ったら戦闘開始。容しゃなくやっつけちゃおう。敵に背を向けて逃げるのは最後の最後。雄々しく進めーっ!!

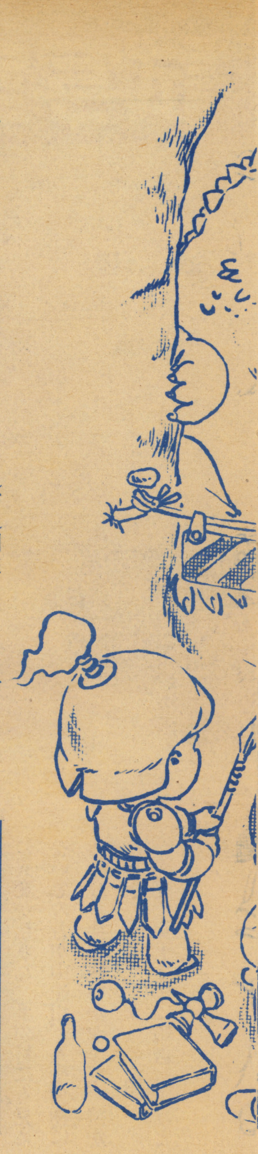


そのおもしろさのヒミツ

「ウィザードリィ」のゲーム進行は、以上に述べたように、とってもシンプル。コマンドもほぼワンキー(1Key)ですんでしまう。どうしてそんなシンプルなゲームが大ヒットしたのかって？ 「ウィザードリィ」には、ヒットするそれなりのワケがちゃんとあったの。そのワケを述べてみましょう。(テヘッ、なんか格好いいわネ)

第1のヒミツは呪文(Spell：魔法)ね。呪文には僧侶が使うものと、魔法使いが使うものとがあるの。呪文をかける者のレベルによって、使える呪文の強さもちがってくるわけ。

こういった呪文は、ファンタジーゲームとしての色彩を強めるだけでなく、リアリティの面でも大きな役割を果たしているわ。具体的にいえば、呪文の体系に意味を持たせたことね。魔法使いの呪文体系は攻撃型、僧侶の呪文体系は防御型という具合になっているの。さすがに、このへんは、ゲーム



作りが「うまい」という感じ。

第2のヒミツは、パーティ編成ね。パーティは最大6名までだけど、じつはこの6名をどうしぼるかが難しくてたいへん！ 最低必要なクラスは、戦士・魔法使い・僧侶。そのほかに、泥棒、僧正などがパーティに参加できるんだけれど、この6名をどう編成するかがゲーム進行上のポイントになるわけ。

戦士を3名にして、泥棒か僧正のどちらかを参加させることもできるし、戦士を2名にして、その両者とも参加させてもいい。

前の例では泥棒か僧正のどちらかが外されるために、経験値が上がらない。後の例でいうと、先頭で戦う3人目がどうしても弱くなって、戦闘ではやはり不利になりがち。このようなさまざまなジレンマを、どのように解決していくかが重要ね。一見すると、取るに足らないような個所で、配慮が必要になってくるわけね。

第3に、「キャラクター」という要素そのものが見逃せないと思うの。各キャラクターには、名前もあれば、クラス（役割）もある。もちろん能力だってちがうしね。同じクラスで同じレベルでも能力がちがう場合も多いの。

このへんは何かに似ていると思わない？ そう、キミたちの社会だってそうでしょう？ 個人には、それぞれ個性というものがあるわね。その個性と個性が関係しあって、社会が成り立っている。その視点からいえば、このゲームも立派な「社会の縮図」じゃないかしら。そう、6名が協力しあうからこそ、難関を乗り越えられるの。もしひとりでも満足に力を発揮できないと、それだけでパーティは危機に瀕しちゃうの。だからこそ、キャラクターがいつのまにか自分自身と一体化してしまうわけね。

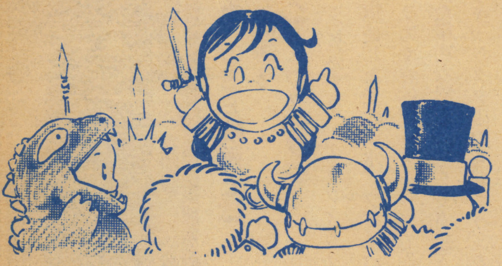
「ウィザードリィ」が、なぜヒットしたか、その理由は他にもあると思うけれど、大きなヒミツは以上の3点ネ。

ほかにも「外見的な良さ」だけではなく「プレイアビリティ（プレイして得られる満足度）」も、とても重要ね。「ウィザードリィ」には、目に見えなくとも、頭を働かせる個所が、けっこうあるの。コンピュータ・ロールプレイングゲーム（CRPG）によくありがちなルーチンワーク（決まりきった作業と化したプレイ）が、ほとんどないわけでしょ。いつも、身近な目標がある。最終目標は遠くとも、キャラクターのレベルアップやマップ作り、アイテム（物）の収集などの小目標が設定できるの。まさしく「細心の注意」を払って製作されている感じ。こうして「ウィザードリィ伝説」ができていったみたい……。

日本ソフト界への波紋

「ウィザードリィ」は、日本のゲーマーだけでなく、ソフトハウスにも衝撃をあたえたわね。発売当初はそれほどでもなかったのだけど、国内のソフト環境が整備されていくにつれ、「ウィザードリィ」の人気は異様なほど高まっていったの。

でも、その人気はたんなる「盲目的信仰」にすぎなかったのじゃないかしら。「ウィザードリィ」タイプのゲームを作ろうとするだけで、「ウィザードリィ」の特徴である「プレイアビリティ」を吸収せずに、単なる外見的特徴だけをコピーしてしまったみたい。その結果、でき上がったものは、3次元迷路の中をパーティを組んで進み、



フラグの意味でしかないキャラクターアトリビュートがある、白痴的プロットのルーチンワークゲームだったわけね。どうしてこんなムザンなことになっちゃったのかしら⁉

「ウィザードリィ」のすぐれた点を分析、評価した上でじゃなく、面白いゲームのスタイルだけに注目してしまったからじゃないかしら。「ウィザードリィ」は「ウィザードリィ」だから面白い、というような見方が広まってしまったみたい。国産CRPGのこれからのためを考えると、これは困ったことだわね。

「ウィザードリィ」というゲームについて考えてみると、なぜ「ウィザードリィ」が現在のような栄冠を勝ち取ることができたのか、その理由が明らかになると思うの。

まず第1にあげられるのは、「ウィザードリィ」はパスカルで組まれているという事実。

パスカルは単なる言語という意味じゃないの。プログラムの開発環境をもふくんでいるわけね。もしこれがBASICで組まれていたら、現在の水準のゲームに仕上がったかしら？

もうひとつの理由は、徹底した軽量化ね。「ウィザードリィ」のゲームワールドでは機能しか存在しません。「なんだ、プログラムなんだから当たり前だ‼」などと言わないでね。私の言う意味はもっと別のところにあるの。

ゲームをやってみるとすぐにわかることだけど、「ウィザードリィ」のシティは実際にそのシティの街並みがあるわけじゃない。たんにその機能が存在するだけよね。目に見えるのは迷路と怪物たちだけ。宿屋も武器屋も目に見えない。このことは何を意味していると思う？

それは限られたメモリをどのように効果的に使用するか、ということを真剣に考えているからなの。両面単密度のディスケット1枚にどれだけの要素がもりこめるのか、が問題だったの。もしこれが日本国内であったなら、よけいにディスケットを増加し、シティを具現化したんじゃないかしら。

基本的に、「ウィザードリィ」にあるのは戦闘なの。「ウィザードリィ」のすべての機能は戦うためのもの。「戦うため」というその姿は、ゼイ肉を削り落したファイターそのもの、それだけにクールでシャープなのよネ……。

国産マシンへの移植を期待

今日も、星も凍てつく寒空の下、どこかで、充血したマナコをディスプレイに注いでいるヒトがきっといるわ。そして、そんなファイターのキミにとても似つかわしいのが、この「ウィザードリィ」じゃないかナ？

早く国産マシンでも走るようになるといいわね‼

来月はもうひとつの傑作ロールプレイングゲーム、「ウルティマ」についてお話しするわネ、じゃ、Bye－Bye‼

試写室

SF大作から冒険アニメまで、春休みは娯楽映画がめじろ押し。あなたはどれを見る？


ファルコンに乗って1000マイルもひとつ飛び

ネバーエンディング・ストーリー

今までのSF映画とはひと味違うオメガ・ファンタジー

コンピュータ・グラフィックスを駆使した光の洪水、ファイバーグラスや液体プラスチックで作られた精巧な風景、そして奇想天外なキャラクターたち。もう、ため息の連続なのです。

ハリウッドに負けてなるものかとがんばったヨーロッパ諸国の特撮陣、いやあ、たいしたもんです。

「こんな映画を撮りたかった！」とスピルバーグ監督が言ったそうだけど、その内容からしてもナルホドとうなずいてしまう。

オメガ・ファンタジーといわれるこの映画、今までのSF作品とはちょっと違うのですよ。

女王さまを救う旅に出たアトレーユ少年に悪の力が襲いかかる

特撮の素晴らしさもさることながら、ストーリーが味わい深い。

バスチアン少年が古本屋で見つけた「ネバーエンディング・ストーリー」という本を読み進むスタイルで映画は始まる——。

人間の夢や希望のなかにあるという不思議な国〝ファンタージェン〟に異変が起きた。誰の目にも見えない悪の力が山や川、人や動物に音もなく突然襲いかかって、跡かたもなく消してしまうのだ。

異変を女王さまに報告しようとさまざまな種族が、象牙の塔に集まってきた。だが、女王さまは医者も見放すほどの原因不明の病気でダウン。彼女は病の床から、私を治せるのは草人族のアトレーユ少年しかいないと、のたまう。

宇宙をかけめぐるアトレーユの旅が始まった。どこにあるかもわからない何かを探しだすために。それで女王さまを救い出せる。しかしさっぱりわけのわからないものが果たして見つかるだろうか……。

アトレーユの行く手を悪の力がはばむ。見るからに恐ろしい人狼・グモルクだ。ファンタージェンを滅ぼそうとする者の手先である。

味方は白い竜のファルコン。アトレーユを乗せて大空を舞い飛ぶ。

幻想的な雲をかき分けて飛ぶファルコンのスピード感は、迫力満点。映画の醍醐味です。

危機をくぐり抜けたアトレーユは〝魔法の鏡の門〟にたどり着いた。その鏡に写るのが本当の自分の姿なのだよと、小人の科学者がいう。——なんと鏡に写ったのは、この物語を読んでいるはずのバスチアン少年ではないか!?

バスチアンは、アトレーユと一体になるため、本の中に入っていくのだった——。

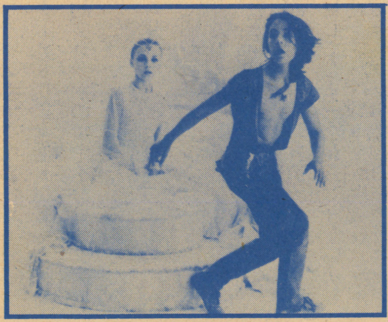
ファンタージェン国は、人間が〝夢〟を失うと滅びてしまう

女王さまを救える者とは、夢や希望に満ちた人間の子供・バスチアン少年だったのです。

童心を忘れた人間が多くなったため、ファンタージェン国は滅びる寸前だったというわけ。ちょっと身につまされるメッセージですね。

あなたは夢をもって生きてますか？　あなたの中のファンタージェン国を滅ぼさないよう、こんなステキな映画をいっぱい見て、おおいに感動してください。

（東宝東和配給　3月公開）


長い旅から女王さまの元に帰ってきたアトレーユ少年

〈スタッフ〉
製作　ベルント・アイヒンガー
監督　ヴォルフガング・ペーターゼン
撮影　ヨスト・ヴァカーノ
原作　ミヒャエル・エンデ
SFX総指揮　ブライアン・ジョンソン

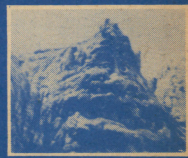
〈キャスト〉
アトレーユ　ノア・ハザウェイ
バスチアン　バレット・オリバー
女王さま　タミー・ストロナッハ


大カタツムリ・バスタ


大コウモリ・プープ


人狼・グモルク


幸運の竜・ファルコン

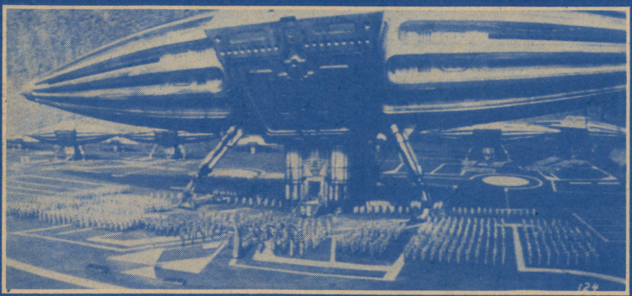

ロックバイター


モーラ

文・ジョン秋月

砂の惑星

未来世界に繰り広げられる人間ドラマ、「砂の惑星」


「砂の惑星」

フランク・ハーバートのベストセラーSF「砂の惑星」がついに映画化されました。

監督は「エレファント・マン」で一躍有名になったデビット・リンチ。手がたい演出でSFファンをうならせてくれますよ。

人類が恒星間帝国を築きあげたはるかな未来。砂漠の惑星アラキスで、不老不死の薬物メランジをめぐる争いが始まった。

砂の惑星の苛酷な自然のなかで生き抜いてきた〝砂漠の民〟フレーメンが勝つか、それとも皇帝のサルダウカー軍団が支配権を手中におさめるのか。ワクワクドキドキのSF人間ドラマ。

カイル・マクラクラン主演。

（CIC配給　3月公開）

カムイの剣

キャプテン・キッドの財宝をめぐる冒険スペクタル・アニメ！

'84年のアニメは「風の谷のナウシカ」「うる星やつら・ビューティフルドリーマー」などの傑作を世に出して、映画界にも確固たる地位を築きました。

これまで、映画のベスト10にアニメが入ることなど考えられたでしょうか……。

そして今年の春、ついに「カムイの剣」がスクリーンに登場です。前2作が中・高校生のみならず、大人も楽しめる作品に仕上がっていたように、この映画も子供向きなどという、子供を侮辱した宣伝文句はいっさいつかっていません。

友達同士はいうに及ばず、家族で見にいってもみんなで楽しめることうけ合いです。

「幻魔大戦」「少年ケニヤ」に続く角川アニメ第3弾のこの作品は、これまでのスペース・オペラ風アニメとは違って、江戸時代末期を時代背景にした冒険アニメ映画です。


「カムイの剣」

心配いりません、歴史ぎらいのあなたも胸をときめかせてスクリーンにひきこまれるはず。冒険というように、舞台も北海道、カムチャッカ、アメリカのネバダ、ロサンゼルスと移り変わり、時代劇から西部劇、はたまた宝探しに復しゅう劇までやっちゃってくれるのです。

春休みは、たっぷりとアニメ映画で興奮してみてください。原作は矢野徹、りんたろう監督。

（東映配給　3月上旬公開）

2010年


レオーノフ号に搭乗したフロイド博士（「2010年」）

地球外生命はいるのか？「2010年」がお答えします

あらゆるSF映画のなかで最高位にランクされる名作「2001年宇宙の旅」。その続篇が「2010年」なのです。

たくさんの衛星に混じって回っている黒いモノリス（石板）。この石板の秘密を解明すべくアメリカとソ連の科学者が手を結んだ。

彼らはソ連の宇宙船レオーノフ号に乗って木星に向かうとちゅう、ついにモノリスとアメリカの宇宙船ディスカバリー号を発見する。

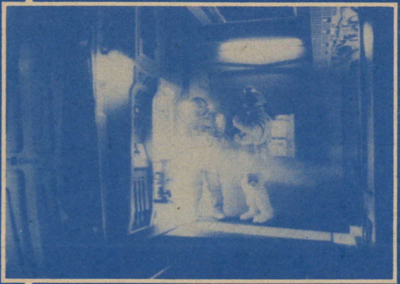
レオーノフ号の出現によって刺激をうけたモノリス。その石板がフロイド博士たちに見させた奇跡の光景とは——。

「2001年——」から16年…。人類が月面に足跡を印したように科学は目覚ましい進展をとげてきました。スクリーンに展開される特撮技術も日進月歩の勢いで発達しています。

崇高である、難解だといわれた前作の映像に、「2010年」はひとつの答えをもたらしてくれることでしょう。

「スター・ウォーズ」のようにスリリングな戦闘シーンはありませんが、〝地球外生命の存在〟について、リアルに迫る大人のSF映画となっています。

映像を見ながら、〝宇宙〟についてじっくりと考えてみたい人には、ぜひ一見をすすめます。ピーター・ハイアムズ監督、ロイ・シャイダー主演。（CIC配給　3月公開）


「2010年」

QUIZ PANIC

バグさがし

出題　藤行四郎

下のプログラムのバグを捜そう。解答は(A)だけでも(A)(B)2本でもOK。(A)(B)各々につぎの2通りの解答方法があるので、部門名も忘れず記入すること（例 (A)ミクロ部門）。

●ミクロバグ部門

最少の修正個所でデバッグする。エラーの内容、修正個所、修正方法を明確に記す。

●マクロバグ部門

プログラムを作りかえよう。が、デバッグの内容は共通性のあるBASICに限る。修正内容はすべて記載すること。

間違った解答でも内容によっては当欄で紹介するので、どんどん送ってほしい。

さて、問題のプログラムの説明に入ろう。どちらも各機種共通のBASICで作成したつもりだが、万一、使用不能の命令が出てきた場合は許してくれたまえ。

(A)アナグラムプログラム

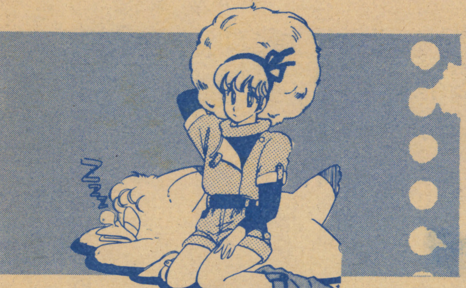
『LIEF（喜んで）→LIFE(人生)→FILE（やすり)』など、文字列を並べ替えて新しい文字列を作って遊んだことがあるだろう？　これをアナグラムといい、元来は意味のある文字列を作ることなんだが、今回は暗号化の一例ということで、ある一定法則で組みかえを行うプログラムになっている。

文字列と初期値を入力するとアナグラムを実行して出力する（文字列にはスペースと,を含めない。,を入力するとマシン側のエラーが発生する)。初期値の整数限界や文字変数の制限はいうまでもない。

ところで、この逆アナグラムプログラムを作成してマクロ部門に正解を発表してくれるBEEPERはいるかな？

(B)素因数分解プログラム

整数を素因数に分解しよう。各因数を『X^Y』の型で表示し、最後に検算して結果を表示する。整数型変数を使用しているため整数限界があるうえ、今回は正の数しか扱わない。実数入力は受けつけるが、整数に丸めこまれるので要注意。また、値の大きな素数などを入力すると計算に時間がかかるが、暴走だと勘違いしないでくれ。



(A)アナグラムプログラム

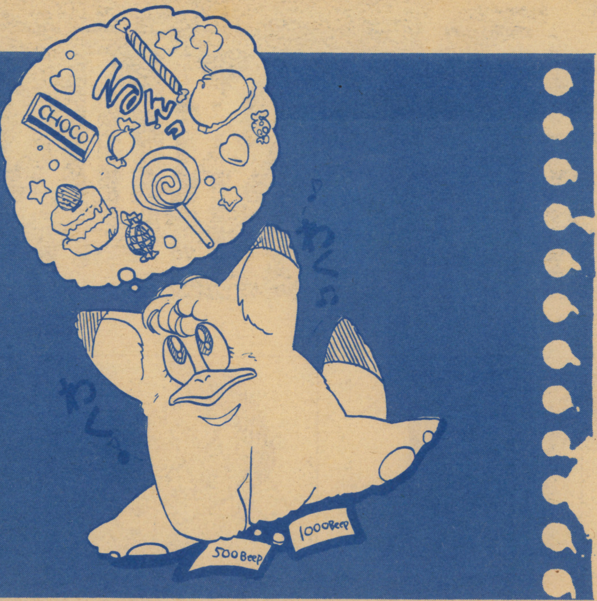
```
100 DEFINT A-Z:PRINT:D$=CHR$(&H22)
200 PRINT "INPUT STRING (EXCEPT SPACE OR ":D$:",":D$:")=":;INPUT A$:PRINT:GOSUB
500:B$="":INPUT "INITIALIZE NUMBER =";I:K=I:S=LEN(A$)
300 K=((K+I) MOD S)+1:C$=MID$(A$,K,1):IF C$=" " THEN K=K+K:GOTO 300 ELSE B$=B$+C
$:A$=LEFT$(A$,K-1)+" "+RIGHT$(A$,S-K)
400 IF LEN(B$)=S THEN PRINT B$:END ELSE 300
500 FOR I=1 TO LEN(A$):IF MID$(A$,I,1)=" " THEN PRINT "You use space-key ! ":PRI
NT "Use the other character ":RUN
600 NEXT I:RETURN
```

(B)素因数分解プログラム

```
100 DEFINT A-Z:DIM A$(9):PRINT CHR$(12)
200 INPUT "INTEGER NUMBER (NUMBER > 1)";B:IF B<1 THEN 200 ELSE PRINT:FOR I=0 TO
9:A$(I)="":NEXT I:C=0:D=1
300 D=D+1:K=0:IF D>B/D THEN D=B
400 IF B MOD D=0 THEN K=K+1:B=B/D:GOTO 400 ELSE IF K>0 THEN A$(C)=STR$(D)+" ^"+S
TR$(K):PRINT A$(C):C=C+1
500 IF B>1 THEN 300
600 E=1:FOR I=0 TO 9:IF A$(I)="" THEN I=9:GOTO 900
700 F=VAL(A$(I)):FOR J=1 TO LEN(A$(I)):IF MID$(A$(I),J,2)=" ^" THEN G=J
800 NEXT J:H=VAL(RIGHT$(A$(I),LEN(A$(I))-G)):E=E*F^H
900 NEXT I:PRINT:PRINT A$(0);:FOR I=1 TO 9:IF A$(I)="" THEN I=9 ELSE PRINT " *";
A$(I);
1000 NEXT I:PRINT " =";E:PRINT:GOTO 200
```

ゼニウソ!?

出題　ドンファンI世



『日本銀行券』――ん？　そう、お札のことです。新札が巷に出て早や3ヵ月余り。何かと不評も聞いたけど、ニセ札を作るのが難しいというのはホントのよう。

ところで、ビープ王国でもこのたび4種類の新札が発行されました。が、こちらは早くもニセ札が出回り、"ゼニウソ事件"として国中が大騒ぎ。そこで造幣局では"ニセ札の見分け方"を発表し、国民にニセ札回収を呼びかけたのでした。

ファンちゃんは、さっそく自分のおサイフの中を調べてみてビックリ！　1枚だけどたしかにニセ札が混じっていたのです。

解き方

まず、造幣局が発表したニセ札と真札を見比べてください。お札の下部に並んだ数字とアルファベットに秘密があるはずなのですが――。そしてそれをもとに、A・B・C・D4枚の新札を調べていくと……。

ヒント

着眼点は2ヵ所です。

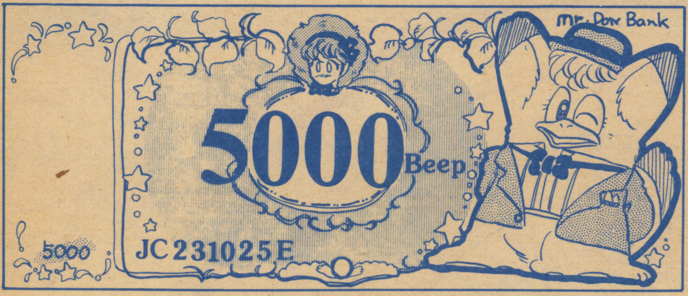
解答の書き方

A～Dのアルファベット1文字で答えてください。

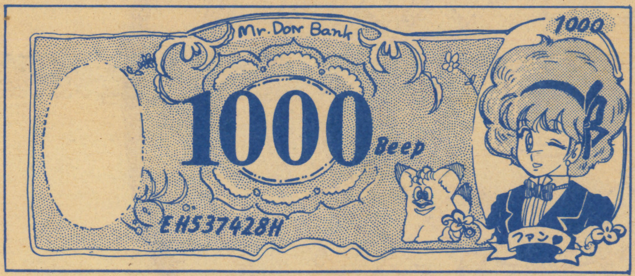
A



B

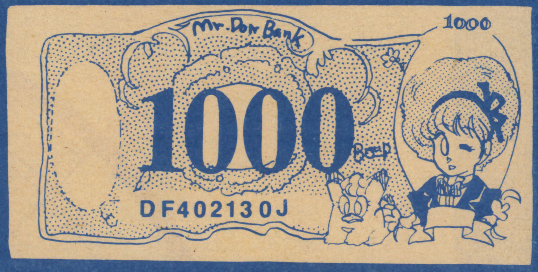


C



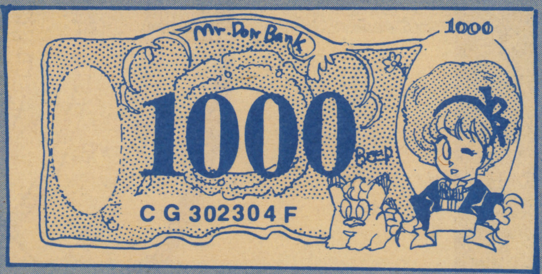
D





○

（例）



×

キーといて！

出題 ドンファンII世

このところ、新手の楽器店荒らしが横行しているため、YAMABA楽器店では各フロアに、専用のダイヤルキーを取りつけることになった。図に示したキーは、同店の主力商品を展示したフロアのもので、その楽器名がダイヤルのなかに隠されているという。はたして、それはナニ!?

解き方

ズラリ並んだカタカナ。じつはこのダイヤルキー、ぜーんぶ"バ"が頭につく5文字のことばでできているらしいの。このダイヤルをカチャカチャ並べ替えると、その5文字がピッタリ合って8つの言葉ができあがるという寸法。ここで、ダイヤルの空白部分A～Gに、適当な文字をはめこむのを忘れないで！

はめこむのがすんだら、今度はそのA～Gの文字を並べ替えてみてチョーダイ。そこで浮かびあがったものが、解答というわけ。

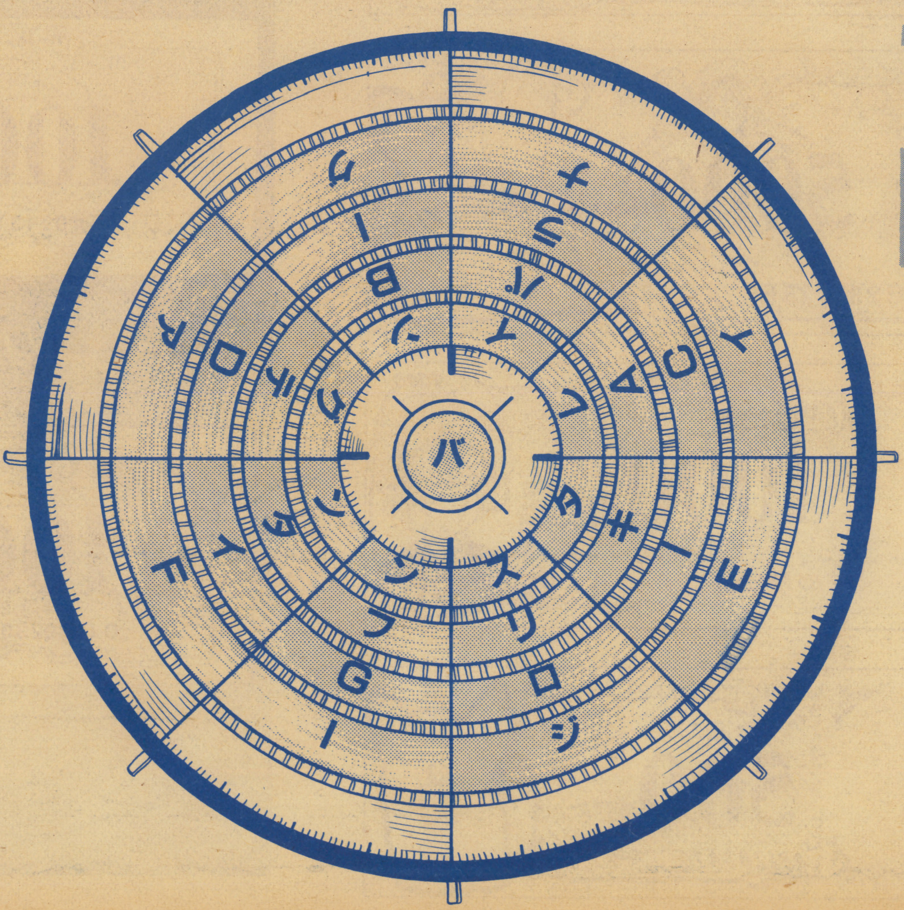
ちなみに、8枚の絵は8つの言葉のヒントですって。

解答の書き方

楽器名だけでOK。



この8枚の絵がダイヤル（5文字の言葉）のヒントでーす！





応募方法

ハガキ（アンケートハガキは不可）または便せんに、住所・電話番号・氏名・年齢・学年（職業）と、クイズ名を明記したうえで解答してください。締切は昭和60年3月8日（必着）。発表は5月号のこのコーナーで。

送り先 〒102 東京都千代田区四番町2―1 ㈱日本ソフトバンク出版部 BEEP編集室『クイズパニック・3』係

正解者のなかから抽選で12名（各クイズ3名）のかたに、BEEPトレーナーをプレゼント。どーんどん送ってね。

1月号 解答編

1、バグさがし

●ミクロバグ部門

A暗号プログラム

40行に注目してみると、

*(1>0)

という論理式が−1（マイナス）の代わりに使用されている。「ン？ おかしな使い方だ」と思ったら半分解けたようなもの。この個所がバグなのである。

このプログラムは、文字をアスキーコード化して新たな文字列を作るもので、その文字列の文字数だけ値を変化させ、逆変換しただけでは解読できないようにしようというもの。

ところがこれを実行すると、ある一定以上の長さをもつ文字列を入力した場合にバグが発生する。これは値を変える・・・ときに、負の値をたしている・・・からで、16進数で2桁になるはずのものが4桁になってしまうのである（−1（マイナス）は16進数ではFFFF）。結果が負の数ではマズイのだ。

これを回避するためには、つまり負の値を加えるのでなく、負の値を引けばいい。

▼解答

(1>0)を掛けないで、加えるか引くかすればよい。"*"を"+"か"−"にする。

なお、&H60がスペースでない機種があって、問い合わせがあった。深く反省している。

B2次方程式解法プログラム

40行目にまず注目。IF文内でZの値が整数の範囲内にあることを判定している。もし範囲外にあるとすれば、Zの値を代入する個所でオーバーフロー・エラーがでるはずだ。ここがバグなのである。Zは整数でなく実数でなければならないことになってしまう。

そこで30行のDEF INT文で、Zを整数にするために、RからYまでのいずれかの文字にする必要がある。

神奈川県鶴見区の渡辺君から『A=0の場合は?』という意見が寄せられたが、それでは2次方程式ではない、と理屈をいわせてもらう。が、努力を認めて賞品をプレゼントしたいと思う。

▼解答

30行目のZをR〜Yまでのいずれかにする。（それでもまだ「?」の人は、"変数の型とDEF INT"の項目のお勉強をしよう。）

◎(A)・(B)ともに、1文字の変更でデバッグができたね? これ以上の変更はミクロ部門外とさせてもらった。

●マクロバグ部門

A暗号プログラム

このプログラムは、バグが起きないようにひと工夫されているな。1文字目には1を加えて、2文字目には2、と文字の位置によって加算する値を変化させているから、より暗号化している。スペースをスペースのまま利用する工夫も40行でなされている。注目できる点は30行の128を127にしていることかな。50行のLEN(B$)−1も気配りのすすめ、というところだ。（挑戦者・投稿五浪）

B二次方程式解法プログラム

Zを実数型にしているからバグは発生しにくい。D=Z!のときの処理も、もとのプログラムよりスマートで、誤差も生じにくい。私が確かめたところでは、MODのOVERFLOWのエラーが出るみたいだけど、まぁ、最初にしては優秀でしょう。次回作を期待する。（挑戦者・THEO DOREENDEW）

皆さん、このマクロ部門2作品のバグも見つけてみよう。

2、アイシニマス

▼正解=11・b（ゼビウス）↓8・e（スズリ）↓10・g（リンゴ）↓8・g（ゴジラ）

なお"3・1"・"1・g"などの解答が数通見られたのですが、これはたとえばゼビウスというひとつの言葉がタテ・ヨコ・ナナメにつながっているものです。この例でいくと断っておいた"1個所だけ"でなく、いくつもできてしまいます。

3、三角視覚

▼正解=9↓g

8↓gという解答がありましたが、この場合は8↓9と進むことになりますね。これは、問題にも問題があったので今回は正解としました。ちなみに、C・E・G・4・6などは、初めから迷路に入れない個所として設定していたのですが……。わかりにくかったようで、ごめんね。

1月号 プレゼント当選者

▽BEEP特製トレーナー

1 バグさがし……正解者0

（もう一歩で賞） 神奈川県横浜市・中村光男(17)、神奈川県横浜市・渡辺高嗣(17)、福島県いわき市・大野匠(18)

2 アイシニマス……正解者59名 愛知県岡崎市・小橋一秀(16)、兵庫県多紀郡・石田哲也(15)、埼玉県大宮市・渡辺幸太郎(16)

3 三角視覚……正解者54名 福井県大飯郡・伊藤弘樹(15)、東京都文京区・高橋俊充(28)、新潟県柏崎市・内山正博(28)

1 バグさがし

●ミクロバグ部門

（A）暗号プログラム

正
```
40 E=LEN(A$)+(1>0):FOR I=1 TO LEN(A$):D$=MID$(A$,I,1):D=ASC(D$):IF D<&H30 OR D>&
H7A THEN 60
```

誤
```
40 E=LEN(A$)*(1>0):FOR I=1 TO LEN(A$):D$=MID$(A$,I,1):D=ASC(D$):IF D<&H30 OR D>&
H7A THEN 60
```

（B）2次方程式解法プログラム

正
```
30 DEFINT A-R:K=2:R=0:D$=CHR$(&H1D):K$=" ":INPUT "X^2 ﾉｹｲｽｳ ﾊ":A:INPUT "X    ﾉｹｲｽ
ｳ ﾊ":B:INPUT "      ﾃｲｽｳ ﾊ":C:B=SGN(A)*B:C=SGN(A)*C:A=ABS(A):IF B=INT(B/2)*2 THEN
 K=1:B=B/2
```

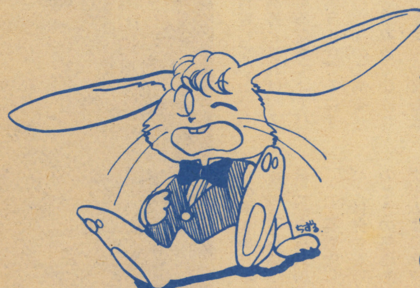
誤
```
30 DEFINT A-Z:K=2:R=0:D$=CHR$(&H1D):K$=" ":INPUT "X^2 ﾉｹｲｽｳ ﾊ":A:INPUT "X    ﾉｹｲｽ
ｳ ﾊ":B:INPUT "      ﾃｲｽｳ ﾊ":C:B=SGN(A)*B:C=SGN(A)*C:A=ABS(A):IF B=INT(B/2)*2 THEN
 K=1:B=B/2
```

●マクロバグ部分

(A)
```
10 REM ANGOU NO SEISAKU TO SAIKAIDOKU
20 PRINT "ANGOUBUN WO SEISAKU SHITE SAIKAIDOKU SHIMASU ":PRINT CHR$(7):PRINT "SH
IYOU DEKINAI MOJI HA SONOTSUDO SHITSURYOKU SHIMASU":PRINT CHR$(7)
30 DEFINT A-Z:INPUT "ANGOU NO GENBUN HA":A$:B$="":C$="":IF LEN(A$)>127 THEN PRIN
T "TOO LONG!":A$=LEFT$(A$.127)
40 FOR I=1 TO LEN(A$):D$=MID$(A$.I.1):D=ASC(D$):IF (D<&H30 OR D>&H7A) AND D$<>"
" THEN 60
50 B$=B$+HEX$(D+I):NEXT I:FOR I=1 TO LEN(B$)-1 STEP 2:C$=C$+CHR$(VAL("&h"+MID$(B
$.I.2))-(I+1)/2):NEXT I:PRINT "GENBUN  :":A$:PRINT "ANGOU   :":B$:PRINT "KAIDOKU
 :":C$:END
60 PRINT "YOU CAN'T USE ":D$:" IN ":A$:RUN
```

(B)
```
10 REM NIJIKANSUU KAI
20 PRINT "ｾｲｽｳ ｹｲｽｳ ﾉ ﾆｼﾞﾎｳﾃｲｼｷ ﾉ ｶｲﾎｳ":PRINT "ｹｲｽｳ ﾊ ｽﾍﾞﾃ 32767 ｶﾗ -32768 ﾏﾃﾞﾃﾞ
 ｵﾈｶﾞｲｼﾏｽ !"
30 DEFINT A-Z:K=2:R=0:D$=CHR$(&H1D):K$=" ":INPUT "X^2 ﾉｹｲｽｳ ﾊ":A:INPUT "X    ﾉｹｲｽ
ｳ ﾊ":B:INPUT "      ﾃｲｽｳ ﾊ":C:B=SGN(A)*B:C=SGN(A)*C:A=ABS(A):IF B=INT(B/2)*2 THEN
 K=1:B=B/2
40 Z!=B*B-K^2*A*C:IF Z!<0 THEN PRINT "ｶｲ ﾌﾉｳ":END ELSE IF Z!>32767! THEN PRINT "
ｹｲｽｳ ｶﾞ ｵｵｷｽｷﾞﾏｽ !":END
70 D=Z!:IF A*K<>1 THEN K$="/"+STR$(A*K)
80 PRINT A:"*X^2 ":B*2/K"*X ":C:"ﾉ ｶｲ ﾊ":IF D=0 THEN PRINT "ｼﾞｭｳｺﾝ":PRINT "X = "
:-B:D$:K$:END ELSE GOSUB 100
90 PRINT "X1= ":-B+R:"-":D$:K$:PRINT "X2= ":-B-R:"+":D$:K$:END
100 R=SQR(D):IF D MOD R=0 AND D ¥ R=R THEN RETURN ELSE R=0:D$="SQR["+STR$(D)+"]"
:RETURN
```

びーぴんぐルーム



BEEP編集室には、毎日たくさんの愛読者カードが送られてきています。
みなさんからの意見は、新しい誌面づくりにたいへん役立っています。
そこで、今回は創刊号愛読者カードの中からいくつかピックアップしてみました。
これからも、ご意見、ご感想他なんでもけっこうです。どしどしお送りください。
みなさんからのおハガキまってまーす。

（今回掲載させていただいた方には記念品をお送りします）

創刊号愛読者カードから

愛読者カードあれこれ

●ライトな感じでいいですね。これなら電車の中でも学校に持っていっても気軽に読めます。（神奈川県相模原市・勝又賢一・18歳）

●とてもよかった点
1、CMが少ない。2、360円というねだん。（山口県大津郡・中山啓一・26）

●製本が週刊誌みたいでいやだ。（埼玉県草加市・清水健太郎・18歳）

●今まで「Oh！ PC」を読んで「日バン（日本ソフトバンクの略）ってずいぶんかたい会社なんやなぁ……」と思っとったが、BEEPを見て「ギャハハのハ……」と思った。これからもかたいことなしでやってって下さいませ。（東京都練馬区・芦沢邦明・14歳）

●ハガキを出すのに切手を買わなくてすんだ。本がやすいし、いろいろなことが載っていてサービスがいいネ。毎月絶対買うことにした。（神奈川県横須賀市・西脇貴志・14歳）

▼ていねいに切手をはってくれた人もいたけど、次号からは気をつけてね。

●はがきの切り取り線にミシン目を入れてほしい。（千葉市・板倉礼幸・17歳）

▼創刊号は製本上のつごうでミシン目を入れられませんでした。今月号からは大丈夫。お便り待ってるよ〜ん。

●ぜひ、BEEPの会員証をつくって下さい！ おねげぇーしますだっ!! できればNO・1は私に！（北海道虻田郡・藤田康正・15歳）

▼現在、考慮中です。

●おおーっと！ ついにでました創刊号！ 弱肉強食のパソコン雑誌界に異色のなぐりこみ！ 現代によみがえった太平洋戦争！ 波乱万丈のBEEP旋風が今始まった。（宮城県仙台市・萩原久雄・15歳）

●もうちょっと厚くして、背表紙を丸くしないでほしい。（岩手県西磐井郡・菅原悟・11歳）

●本全体が安っぽく、いかにもゲーム専門誌のようだ。もう少しパソコン雑誌のような編集を願う。（大阪市東住吉区・長島宏・21歳）

●本屋で手にしたとたん、思わず30秒で買ってしまった。も一最高。これからもガンバッテいい本にして下さい。応援します！（長野県松本市・遠藤克幸・16歳）

▼これからは15秒、いや3秒くらいで買ってもらいたいナ。

●12月8日、僕は500円をにぎって本屋へ行った。しかし、BEEPらしきものはなかった。それから毎日本屋へ行き、4日後にやっと手にすることができた。ジーンと感動が全身に伝わった。360円と安かった。（北海道札幌市・北島幹士・12歳）

▼合掌……。

●現在ゲームだけの雑誌はひとつだけ。その名もBEEP。この雑誌を見た瞬間僕は雷に打たれたような衝撃を味わいました。今までに『AMライフ』、『マイコンゲームズ』という雑誌が消えていきました。僕はそのたびにおちこんでいったのでした。しかし、ここにひとつの光明を見たのであった。BEEPに終わりはないっ!!（埼玉県大宮市・渡辺幸太郎・16歳）

●思ったよりもずいぶんまとまった内容の本になりましたね。創刊号の様子を見て次号を考えようと思っていましたが、ゲーム情報誌はBEEPに決めました。（新潟県柏崎市・内山正博・28歳）

●創刊号からロールプレイングゲーム特集とはまいったね。すぐに買ってしまったよ。ついでに本屋のおばちゃんに、「このBEEPっていう雑誌、毎月とっといて！」っていってしまったよ。Oh！ PCにいろいろ書いてあってウワサは知っていたがこんなにいいもんだとは……。（長崎県長崎市・中村一樹・14歳）

●本屋でBEEPを初めて見た友人Aは、BEEPをベープと呼んでいた。（岡山県玉野市・榎恭輔・15歳）

▼他にもベーペ、ビップといってくれた人がいたっけ。

●BEEEEEEEEP！ それだけです。（栃木県栃木市・早乙女健次・16歳）

●ちょっと高いと思った。せめて330円にして下さい。いろいろなゲームのプログラムがあってとてもうれしい!! これからも、ずっと買っていこうと思う。（沖山秀行・12歳）

▼できれば330円といわず、290円ぐらいにしたいんだけどネ。

●ホッチキスでとめてある本はキライだ。少々高くなってもいいから、もっといい紙にしてほしい。（京都市左京区・高田哲也・14歳）

▼ホッチキスで止めてある本もいいですよ。

●軽いですね。BEEPを読み終わっての一言です。遊び心で読めるというか、気軽に読めちゃう本です。コーヒーなど片手にっていう感じです。メガオービス、これから楽しくなりそうですね！ RPGファンになりそうです。期待してるよ、BEEP。RPGを「つまらんもの」と印象づけないでね。ぼく、信じてます！（東京都葛飾区・木野内宏行・21歳）

●ゲーム内容がなかなかわからず、ショップで決めかねていましたが、このような情報誌がでたことにより非常に買いやすくなりました。（群馬県藤岡市・山崎基治・29歳）

●自分の持っているパソコンのリストがほとんど載ってな

かった。もっと公平に載せてほしい。(兵庫県赤穂市・宍戸稔・16歳)

▼できれば載せたいんだけどね。ス、スペースが……。

メガオービス

●僕はロールプレイングゲームが大嫌いだ！(福井県福井市・田中由浩・17歳)

●盤ゲームファン＋アニメファン＋パソコンファンのぼくとしては今月号はすばらしい。この調子でがんばってくれたまえ。(三重県四日市市・辻紀行・15歳)

●ぼくの88は、PLAY SOUND MUSICが出ないから、このBEEPという名前はとてもあいちゃくが

●ただ今、RPGやウォーゲームに非常にこっているので特別企画の「MEGA ORBIS」はとてもうれしいです。これからも末長くよろしくお願いします。(京都府長岡京市・臼井崇・15歳)

▼こちらこそお願いいたします。(Lumen Party)

●ファミコンの情報が多いことがうれしい。メガ・オービスにファミリーベーシックをのせてほしい。(新潟県見附市・鈴木孝幸・14歳)

▼ファミリーベーシックの容量ではちょっと無理かと思うけど浮田君にたのんでみましょう。(100円ライター・H)

●メガ・オービスの設定をよりくわしく!!

今回はあまり掲載されてな

持てる。(京都府福知山市・山本幸延・14歳)

●本屋で見かけたとき「創刊号か」と思わず立ち読み。その日は友人が買ったのですが、後日その友人から読ませてもらい、あまりのおもしろさに思わず本屋へ……。(静岡県焼津市・多田早利・15歳)

●ゲームやパソコンのことは全く知らないで、初めてコンピュータ関係の本を買った。BEEP1月号を読んでもチンプンカンプン。だから毎月BEEPなる本を買って勉強していこうと思っています。(愛知県刈谷市・藤原耕三・15歳)

かったが、特異な種族やロストインペリウムについてできるだけくわしく載せてほしい。敵対関係や友交関係などや勢力図もぜひほしい。他にも種族ごとの歴史や使用する道具類、共通で使われる道具、武器類もお願いします。(愛知県西春日井郡・倉光保男・18歳)

▼今号で特集しているけど、キミも参加してよ！(投稿を心待ちしているライター・LUMAS)

●オペレーションアルバトロスがよかったぞー。(和歌山県東牟婁郡・竹岡啓行・15歳)

●アルバトロスを3日かかって打ち込んだけど、何をしているのか、いまいちわかりにくい。次号の作品に期待しま

す。がんばってください。(新潟県新潟市・泉 誠・19歳)

▼打ち込んだ君はエライ！

ブラックオニキス

●浪人であるのになぜか今年の夏休みに2日だけパソコンの使用を許してもらい、やりかけであった「ブラック・オニキス」をついに解いた！あとは大学に受かって「ファイヤークリスタル」をやるだけだ。(埼玉県大宮市・小峯隆宏・19歳)

●今、「ブラックオニキス」が全く解けずに苦しんでいたところへ、今回の特集があったので解くことができました。また、このような特集をやって下さい。(愛知県瀬戸市・浅沼隆行・13歳)

▼えっ、あれだけで解けたの



(リストを見て貧血を起こしたライター・S)

？　今回のブラックオニキスの記事も見てほしかったのにな。(野呂山という名前の好きでない早川)

●「ブラックオニキス」をやってみて6階まで来たのにどーしてもブラックタワーの入り方がわからない。もう少しヒントを書いてほしかった。(東京都足立区・岡島利明・15歳)

▼んー、賞品のかかっているソフトのヒントはあんまり書けないんだ、残念。(ウツロでカレーを食べたライター・H)

テレホビーゲーム

●ホビーマシンで手作りゲームがおもしろかったです。これからもずっとそういうのをやって！(岩手県一関市・小野寺浩明・11歳)

●任天堂ばかり多くて、カセットビジョンなど少しも載ってなくて、ちょっぴり残念でした。(鶴岡市・本間桂二・16歳)

●ファミリーコンピュータばかり「ひいき」しないで他の機種（セガなど）もたくさん載せたほうがよいのでは！(福岡県朝倉郡・小川賢一郎・17歳)

アミューズメントゲーム

●最新アミューズメントゲーム必勝法が特によかった。ほかにベストヒット21とかデビューあべにゅうがよかった。ぼくもゲームソフトがほしくなりました。(宮城県石巻市・平塚孝・13歳)

●なんだ、なんだ、なんだ！あのアミューズメントゲーム

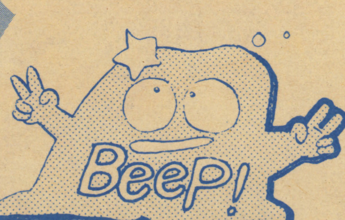
特集について

●ディズニーランドでいちゃつく男女は、男が9割5分ほどの工学部で暮らす自分としてはうらやましさを通りこして、ねたみを感じる。(川崎市多摩区・市川育訓・21歳)

●なかなか印象がいい。RPGとアーケードゲームをもっ

▼できるだけ多くのマシンについて載せていこうと思っています。

●ファミリーコンピュータ命(いのち)!!(愛知県半田市・榊原一幸・14歳)



必勝法は!!オレも同好会で会誌をつくっているけど、あれほどひどくないぜ！紹介じゃなく必勝法を！がんばれ！(神奈川県鎌倉市・田鍋聡・15歳)

▼キミのような人にAMゲームの原稿をお願いしたい！ぜひ手伝ってください。

とやってほしい。ボードゲーム特集もいい。今度はすばらしいボード版のRPG特集をしてほしい。パソコンゲームだけの本には絶対ならないでほしい。(神奈川県相模原市・浦部泰二・14歳)

ゲーム狂なのじゃ

そこだ！曲がれブーメラン



ムムムッ。これはパズル要素を含んでいるゾ！と思うゲームの名は、「ブーメラン」（アスキー）。

ブーメランという新しいアイデアを使っているこのゲーム、ロードランナーには及ばなくとも、十分に興奮させてくれる。さすが、コンテストグランプリ受賞作品。敵が近づく。よし今だ。曲がれブーメラン！と思わず叫びたくなってしまう。

今、ゲームマシンとしては、遅れつつある我が愛機800ーで、よくここまで熱中できるゲームを作ったものだ。市販ソフトは消えつつある800ーだけど、BEEPERの方、ぜひ一度はプレイしてみてほしいゲームです。（茨城県稲敷郡・川口哲司・12歳）

▼このブーメラン、今当社で実験中のエレキッドシステムで配給しています。興味のある800ーユーザーのみなさん、試してみてはいかがかな。

んーざんねんむねん

私のこと聞いて下さい。つい最近、自分でゲームをキーインしようと、パソコンの本を開きました。ずいぶん長いリストだなぁ、と思ったけれど、とにかくその長いプログラムを3時間かけて打ち込みました。そして祈るような気持でRUN♪。みごとに動いて大カンゲキ！

そこで今度はカセットテープにふき込もうとキーをたたいてみた。ところがなんと失敗。どこでどうなったのか、きちんとできないばかりか、元にもどらなくなっちゃったの。こうなったらあとは電源を切るしかありません。せっかく3時間もかけたのに〜。も一私は残念でしかたありませんでした。

実をいうとこのリストをキーインした次の日は期末テストだったのです……ぐすっ。（千葉県山武郡・花澤直子・14歳）

▼イヤー、テストの前夜リスト打ちをするなんて、なかなかシャレてるねー。試験の結果が目に浮かんでくるようだ。

ところでこういう種類のミスってだれにもあるんじゃないかな。ボクなんか徹夜で創ったプログラムをセーブとロードをまちがえちゃってひどい目に合ったョ。まあ、キミの気持ちもわかるけど、タイプ打ちの練習でもしたと思ってあきらめてよ。

ちゃっくんぽっぷ新発見

今月ちゃっくんぽっぷが載っていたけれど、僕は大きなハッケンをした。ズーッと読んでみると、僕が出したものがない。それは1、スペシャル・フルーツ（モンスターをすべてフルーツにかえる）2、スペシャルボーナスは1周ごとに3面出せる。1面、2面、8面

※スペシャルフルーツは（ムラサキのリンゴ）

特に、2つ目は僕独自のものである。僕はゲームの天才だ。ちなみにハイスコアーは49850点である。（岐阜市・伊藤智之・13歳）

▼これからも、新しいテクニックなど、どんどん送ってネ。

創刊号を見て

ビデオゲームひと筋

初めてこの本を書店で見つけ、パラパラっと見ていたらビデオゲームの写真があった。それで思わず買ってしまった。ボクはビデオゲームひと筋。パソコンには興味がないんです。これからもアミューズメント必勝法をたくさん載せてくださいネ。（和歌山県新宮市・石田健一・16歳）

▼ビデオゲームひと筋だなんて、あなたって男らしいのネ。あたしこういう男の人ってスキ。今度いっしょにVSテニスしましょ。（新宿のオカマバーでアルバイトしてるライター）

STAR・JACKERにわくわく

みなさん、初めまして、DANです。ぼくは、はっきりいって感動した。なんと、セガのゲーム（ジッピーレースとロードランナー）が載っているではないか！　そう、ぼくはセガSC・3000のユーザーです。

セガのおもしろゲームのなかには、ロードランナーとか、ジッピーレースのようにほかの会社のゲームを移植したものばかりではないんですよ。いままで、一番気に入ったゲームは、STAR・JACKERです！　こういったゲームをこれからどんどん紹介してほしいな。（長崎県佐世保市・山下博・高2）



（福岡県大牟田市・相沢寛子）



（茨城県新治郡・大塚慎二）



（神奈川県大和市・DIRECT Σ）



（福岡県筑紫野市・林幸治）

(住所・氏名を忘れずに。)
〒641 和歌山県和歌山市
雑賀崎1165・木野博臣方
MPCJr。

サークル紹介

AMP入会案内

AMP(徳島アミューズメントマシンプレイ愛好会)では、会員を募集してます。当会は、ビデオゲームに関する事なら何でもやってしまう驚異的な情報誌「アマチュア・ライン」の発行はもとより、ゲーム研究、資料作成などなど、アミューズメントマシンのあらゆる分野の研究と解明を続けています。「アマチュア・ライン」だけで既に24号もの実績を持ち、そのほかに、攻略本、資料集なども作っているのです。当会については、一度は聞いたことがある、という方も多いでしょうが、ぜひとも入会して下さい。とにかく、ゲーム音痴でもそれなりに楽しみ読める構成のくせに、マニアですら泣いてよろこぶ㊙情報を満載した情報誌、つまり「アマチュア・ライン」を読めちゃうとゆーものであります。(表紙カラーのオフセットだよ~。)

案内希望者はハガキで、見本誌希望者は60円切手×5枚同封のうえ、下記へどーぞ。
〒770-91 徳島郵便局私書箱61号・AMP徳島Ⓟ係

PC88系のクラブ



創刊号の内藤さん(ぴーぴんぐルーム中)! 私も同意見です。これは現在のような「中味を見るのは買ってから……」という売り方に問題があると思うのです。

我々はPC88系のクラブを作っており、情報等も良くまわるのでつまらないソフトをつかまされることは少ないし、ソフトの交換、売買をしているので学生でも自分のほしいソフトが手に入れやすくなっています。この便利さをBEEPER諸君にもわかってもらいたいと思い、ペンをとったのです。

会誌を発行して情報交換もしたいと思います。なお、ソフト交換はメディアとしての確実さのため、DISKとさせてもらいます。会費やソフトの代金、くわしい活動については当クラブ会長宅へ60円切手同封でご連絡下さい!

創刊記念特別プレゼント当選者 (敬称略)

①ファミリーベーシック(任天堂)
山形県・松井慶太郎/秋田県・佐々木一成/愛知県・岡沢輝
②デス・トラップ(SQUARE)
兵庫県・葛原良明/静岡県・森俊六/東京都・松田功/東京都・塩田裕三/奈良県・岡本紘/東京都・沖本友敬/広島県・天川秀治/神奈川県・石神昌洋
③ファイヤークリスタル(BPS)
愛媛県・浅沼徹也/栃木県・高山裕行/神奈川県・上野泰幸
④ブラックオニキス(BPS)
福井県・北尾剛志/京都府・松村剛/和歌山県・岩橋克二
⑤リングの上は大さわぎ(oh!FM)
東京都・渡辺勝也/福島県・酒何芳弘/東京都・五十嵐格彦/新潟県・金子和雄/山口県・竹本知道
⑥BEEP特製トレーナー
富山県・藤田稔/群馬県・寺内剛/福岡県・北島慎剛/兵庫県・高野勉/東京都・高橋永/東京都・鈴木和俊
⑦日本海大海戦(エポック社)
埼玉県・飯塚修/京都府・岡村正次/福岡県・岩本映治/滋賀県・川村敏則/宮城県・八重樫賢博
⑧ホラーワールド恐怖スリラーゲーム(タカラ)
京都府・小田義隆/愛媛県・徳田直人/埼玉県・太田浩昭/神奈川県・小山正敏/千葉県・殿岡武
⑨シティファイトマクロス(ツクダホビー)
神奈川県・片岡秀文/愛知県・小澤健志/東京都・志水めぐみ
⑩クァークス(ツクダホビー)
東京都・朝日健/広島県・森田喬/滋賀県・沖昌哲
⑪ザ・プロレス(ツクダホビー)
兵庫県・峯崎友広/富山県・上坂亘/茨城県・平山悟
⑫バイファムII(バンダイ)
三重県・森本吉彦/埼玉県・金子純一/栃木県・裕谷憲一/大阪府・大隅正則/静岡県・池田和弥
⑬もろこし村ゲートボール(トミー)
神奈川県・谷本陽一/神奈川県・遠藤誠/埼玉県・渡辺一憲/兵庫県・宮本晴樹/静岡県・片桐広
⑭トラベラー(ホビージャパン)
東京都・山崎美由希/宮城県・佐藤明彦/福島県・土井崇徳/大阪府・寺田孝弘/滋賀県・北川靖人
⑮ビッグレスラー(学研)
三重県・伊藤慎志/愛知県・山田洋巳/千葉県・川原信一/宮城県・木村貴樹/静岡県・北山浩

大募集

Beep では,「プログラム」「原稿」を大募集しています。どしどし投稿してください (特別企画「メガ・オービス」への投稿は75ページを読んでください)。

Beep Load ゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発表のオリジナルゲームをどしどし投稿してください (ショート、ロングいずれも可)。
- ●プログラムはテープに入れてください (投稿作品は原則としてお返しできませんので,あらかじめコピーをとってください)。
- ●プログラムの内容の説明,操作方法,遊び方を,400字づめ原稿用紙3枚以内にまとめてください (原稿には,対象機種,使用言語,住所,氏名,年齢,学校名または勤務先,連絡先電話番号を明記してください)。

原　稿

「ぴーぴんぐルーム」と「スペースバー (はみだしBeep)」のふたつについて,原稿を募集します。

①「ぴーぴんぐルーム」は,ゲームについて,みんなの声を載せるページです。たとえば,「これは楽しい! ゼッタイおすすめソフトだ」,「がっかり! 期待はずれのソフト」,「ゲーム言いたい放題」,「ここが知りたい,だれか教えて」,「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど,ゲームについてなら,なんでもOK。みんなの声を書いてください。

●原稿は400字づめ原稿用紙1枚ぐらいをめやすにしてください。

②「スペースバー (はみだしBeep)」にも,みんなの声を寄せてください。

●原稿は100字以内にしてください。

★①,②とも,原稿はたて書きにして編集部に送ってください。

●ゴメンナサイ●

●25ページ　スタートレックの写真説明中に誤りがありました。
誤→SEGA　正→SAGA

●69ページ　リスト中,1300行はREM文です。

●73ページ　行番号1500の行末に不鮮明な部分がありました。
正→CLS…………L8G8"

●77ページ　MSX用モニタープログラム中にバグがありました。1660行をリスト1のように訂正し,1665行を追加してください。

●151ページ　クイズのなかで36本の柱の最上列に誤りがありました。
誤→ⓝⓜⓚⓢⓢⓤ　正→ⓝⓜⓚⓢⓝⓤ

●154ページ　表中の機種のなかで機種名がぬけているものがありました。
プラズマライン→MZ-20/22, FM-7
ザ・ブラックオニキス→X1

●156ページ　最下段のゲームタイトルに誤りがありました。
誤→Lode Runner
正→Lode Runnerバンゲリング帝国の逆襲

●1月号66ページ　行番号260にバグが発見されました。
……280 FOR I　1=1　TO 9
をとってください。

●1月号81ページ　ジューシープラネットプログラム中の640行にバグがありました。
誤→IF hight<=900
正→IF hight<=0

●1月号116ページ　ナイルギャモン中にバグがありました。110行のD$(2)="DEEEEF"以降をリスト2のように変更してください。カーソルコントロールキャラクターは,ダイレクトモードでPOKE &H1A2, &HB7とした後,ESCキーを押してカーソルキーを押すとプリントされます。

▶リスト1
```
1660 DA(8)=0:FOR P=0 TO 7:DA(8)=DA(8)+DA(P):NEXT:IF CM=2 THEN RETURN
1665 FOR P=0 TO 7:DA(P+9)=DA(P+9)+DA(P):NEXT:SU!=SU!+DA(8):RETURN
```

▶リスト2
```
C$(0)="  ←←↓  ":C$(1)="GH←←↓IJ":C$(2)="KL←←↓MN":S$="   ←←←←↓ →→ ←←←←↓ →→ ←←
←←↓     ":B$="┌──┐←←←←↓│→→│←←←←↓│→→│←←←←↓└──┘":N$(1)="YOU":N$(2)="X-1"
```

読者プレゼント



5名

③ゴーストバスターズ・バッジ

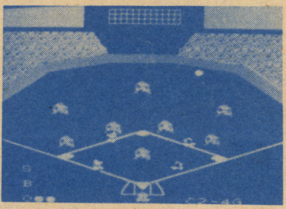
(ポニカ提供)〈173ページ参照〉
映画で話題になった〝マシュマロマン〟がバッジに。映画を見損なっても、ゲームソフトで楽しんだキミに。

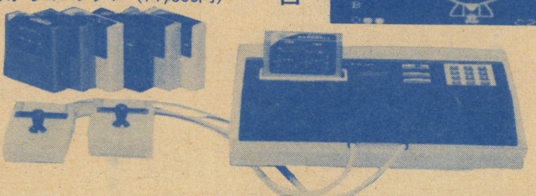
②スーパーカセットビジョン『スーパーベースボール』付き

(エポック提供)〈22ページ参照〉

ソフトは全部で9本。今回は特別に『スーパーベースボール(3,800円)』をつけての大サービス。これからホビーコーナーでもどんどん紹介していくからヨロシク! (14,800円)

3名





①BEEP特製トレーナー

(BEEP)



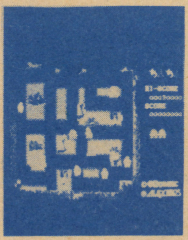
10名

おなじみの「Beep」ロゴ(黒)入りトレーナー。色はクリーム、サイズはM、L 2種類。街でみかけたら、ゲーム仲間だ!

⑦ちまちま

(ボーステック提供)〈172ページ参照〉

5名

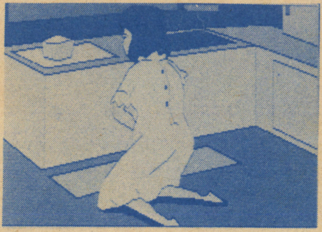


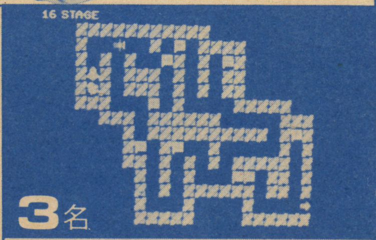
SMC-777・3.5D (6,800円) 3本
PC-8801/mkII、FM-7/NEW7 (いずれか)・5D (6,800円) 2本
この〝ナニッ?〟と思わせるネーミング、センスがうかがえるね。コーヒーブレイクも存分に楽しんでほしい。ロの中のもの、吹き出さないでねっ!

⑥アゲイン

5名

(エニックス提供)〈162ページ参照〉
FM-7/NEW7・5D (5,800円) 5本
RP、S、パズルの面白さをミックスしたアドベンチャー。人生をやり直してみようか?





3名

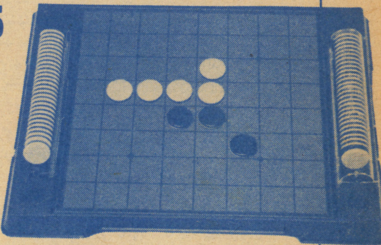
⑤頭脳4989

(エニックス提供)〈173ページ参照〉
PC-8801/mkII・5D (6,400円)
パズル大好きBeeperにお勧めの、思考型ゲーム。またまた話題になりそうだ。文字どおり4989(しくはっく)してね!

④ヤングオセロデラックス

(ツクダオリジナル提供)
ゲームソフトにあきたら(?)、本物のオセロもドーゾ。友達と、家族と、ゲームの輪が広がるぞ! (2,500円)

5名



⑪ニューアダム&イブ

(ソニー提供)

SMC-777/70・3.5D (6,000円)
高速グラフィックで構成された140画面、136色で描かれたグラフィック。SMCならではのアドベンチャーに挑戦!

2名



2名



⑩チョップリフター

(ソニー提供)
SMC-777・3.5D (6,000円) 2本
依然人気衰えず、のアップル版の移植ソフト。歩かせて連れて帰るのも試してみよう!

2名



⑨マウザー

(ソニー提供)
MSX・ROM (4,500円) 2本
ふたりで遊ぼう。ウェディングベルをならすため、ニャン太はチュー助連合に立ち向かうのだった……。

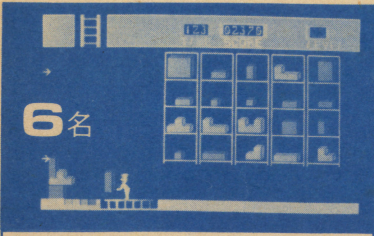
⑧Mr.Do vs ユニコーンズ

(ソニー提供)〈164ページ参照〉

MSX・ROM (4,500円) 2本
ミスターDoは健在。ユニコーンをハンマーでなぐりながら、メルヘンの世界にひたろう!?

2名





6名

⑮ハイライズ

（コンプティーク提供）〈165ページ参照〉

ＰＣ-8801/mkⅡ・５Ｄ（6,800円）　3本
ＦＭ-7/NEW７・５Ｄ（6,800円）　3本

〝積木くずし〟なんてあったけど、こちらはいたって建設的。でも、くずれるのもアッという間？

⑭パソピア・ソフト各種

（日本ソフトバンク出版部）　7名

a．相性診断・Ｔ（3,500円）　1本
b．雨の日は大忙し――７版・Ｔ（3,600円）1本
C．カエルシューター――７版・Ｔ（3,800円）1本
d．ひつじや～い！――７版・Ｔ（3,800円）1本
e．パチンコフィーバー――７版・Ｔ（3,600円）1本
f．うさぎとかめのお絵かきプログラム――７版・Ｔ（3,500円）1本
g．マリちゃん危機一髪――７版・Ｔ（3,600円）1本

⑬ロードランナー時計

（ソニー提供）



7名

黒いベルトに磁石がついたデジタルウオッチ。アウトドアライフにピッタリ！

2名



⑫黄金の墓

（ソニー提供）

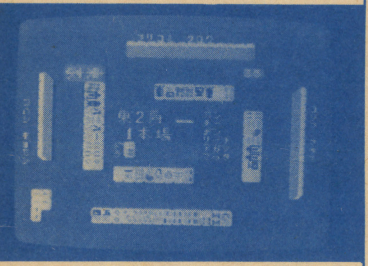
ＳＭＣ-777/70・3.5Ｄ（5,800円）

悪漢どもとの戦い、美少女との出会い、猛獣の襲撃……。ロマンと冒険を求めて、キミもアドベンチャーにトライ！

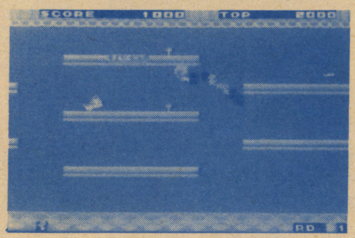
⑱ホーム麻雀

（セガ提供）〈170ページ参照〉

ＳＧ/ＳＣシリーズ・ＲＯＭ（4,800円）　3本



3名



3名

⑰フリッキー

（セガ提供）〈168ページ参照〉

ＳＧ/ＳＣシリーズ・ＲＯＭ（4,300円）　3本

⑯Eformn

（システムソフト提供）〈160ページ参照〉

ＰＣ-6001/mkⅡ/mkⅡＳＲ/6601/ＳＲ・Ｔ（4,000円）　5本

ゲームはもちろん、マニュアルの〝楽屋オチ〟も楽しめる（？）　1本。



5名

ますます充実のBEEP読者プレゼント。欲しいもの、見つかったかな？みーんなにあげたいんだけど、残念。1つだけ選んで送ってね！

㉑ブラック・オニキス特製トレーナー

（ＢＰＳ提供）

読者のみなさんの熱い要望にお応えして今回再登場したブラックオニキス。そのトレーナーができた。ブラオニファンの応募が殺到しそうだが、今回は５名に限りプレゼント。



5名

5名

⑳スペースクライマー

（マーベルソフト提供）〈173ページ参照〉

ＭＺ-1500・ＱＤ（3,500円）　2本
ＸⅠ・Ｔ（3,500円）　3本

クライマーは数多の攻撃（障害？）をのりこえて、上へ上へと目指し……。根気とテクニックで勝負。

⑲タイムゾーン

（スタークラフト提供）〈158ページ参照〉



3名

ＰＣ-8801／mkⅡ／9801／Ｆ・５Ｄ／８Ｄ、ＦＭ-7/77/NEW７／８・５Ｄ（19,800円）

２ドライブが必要。５Ｄが８枚というモノスゴサにめげず、３年くらいかけてじっくりね。

○応募要項○

♡このプレゼントページ（134～135ページ）の応募は152ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使って下さい。
♡ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
♡希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずに！（ゲームソフトおよびBEEPトレーナーの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
♡締切――昭和60年３月５日必着
♡発表――本誌５月号（４月８日発売）誌上



15名

㉓スパルタンＸポスターとシール

（アイレム提供）

話題のロードランナー・バンゲリング帝国の逆襲に出てくるキャラクターのシールと、スパルタンＸのポスターをセットで。



㉒カラーフロッピーケース

（エス・ディー・ビー提供）

ハンディタイプの正方形。ＡＢＳ樹脂成型品で５色（白・赤・青・緑・黄）５枚収納できる。各色６名ずつ。



30名

INFORMATION インフォメーション

これからのBEEPERは、ゲームプレイばかりじゃいけない。ゲームプログラムの1本や2本作れるようじゃなくちゃね。と、思っていたら、日本実業出版社からこんな本が発売された。その名も、『SEGA・SK―1100による
ゲームと
アニメーションの作り方』
タイトルの示すとおり、セガ・SK―1100をもとに書かれているけれど、SC―3000にも使える。

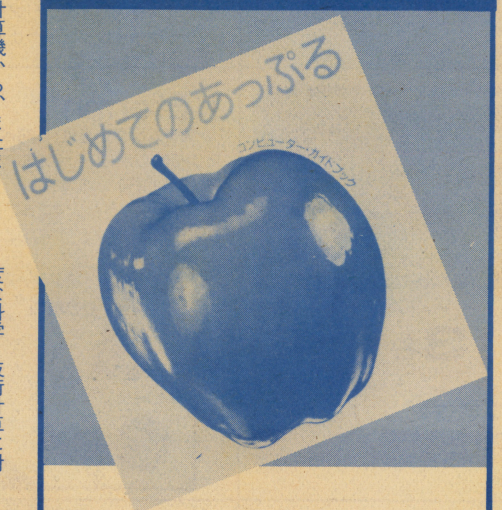
内容は、〝簡単な絵を描く〟、〝キャラクタが動く〟などからはじまって、〝基本プログラミングのコツ〟、〝スプライト機能でパワーアップ〟など9つのブロックに分けて書かれており、合計100以上のサンプルプログラムが収録されているので、実際に画面上で確かめながらプログラミングのコツを学ぶことができる。セガマシンユーザーには、必携の一冊だ！

この本は、ゲームづくりのベテランたちが「自分たちが初心者のとき、こんな本が欲しかった」というのを思い出しながら書いたということなので、セガ以外のマシンを持っている人にも、とても参考になると思うよ。価格は、1200円。



セガマシンユーザー必携
『ゲームとアニメーションのつくり方』

りんごをかじってみたい人へ
『はじめてのアップル』



BEEP2月号のアップル特集見てくれたかな？ あの記事を見て、アップルに興味を持った人がたくさんいると思う。また、以前から興味をもっていた人もいるだろう。そんな人たちに、よりアップルを知ってもらえるようにと、小学館から〝はじめてのアップル〟という本がでた。

この本、もともとキャノンで作ったんだけど、より多くの人にアップルを知ってもらおうと小学館と協力して発売されることになった。

書かれている内容は、主にIIcについてなんだけれど、アップルができるまでが絵本風の物語になっていたり、各種ソフトウェアの紹介がカラー写真入りででていたり、見ているだけでも楽しくなってくる本だ。もちろんIIcの基本的な操作方法についても書かれている。

アップルを欲しいと思っている人も、いない人も、コンピュータを知っている人も、知らない人も、いろいろな人に読んでもらえる一冊だ。

価格は1500円。パソコンの元祖アップルを知ることは、決して損にはならないよ。

カシオ計算機から、またまたすぐれものが登場した。

FX―780Pというのがそれで、一見ただのポケットコンピュータ。ところがその機能をみてビックリ。

その機能の一部を紹介してみよう。

1 アセンブリ言語により、仮想コンピュータのシミュレートが可能。
2 独立関数キーを備え、高度な科学・技術計算に対応する65関数機能。
3 PB―100シリーズのソフトが利用でき、関数機能を強化したBASIC言語内蔵。
4 公式や定数などを記憶できるデータバンク機能。
5 数式記憶機能

と、いうのが主なところ。つまり、理工系の学生や、システムエンジニア・プログラマーなどの情報処理技術者に絶対おすすめのマシンというわけ。体は小さいけれど、その中身はヘタなパソコンよりずっといいんじゃないかな。その方面に関心のある人には、ぜひ一度使ってみてほしい。

本体価格は、2万2800円。オプションでカセットインタフェース、専用ケーブル、ミニキャラクタープリンタも用意されている。



サイズはポケコン中身はプロ級
『カシオ　FX-780P』

The Robot Game in the Future World

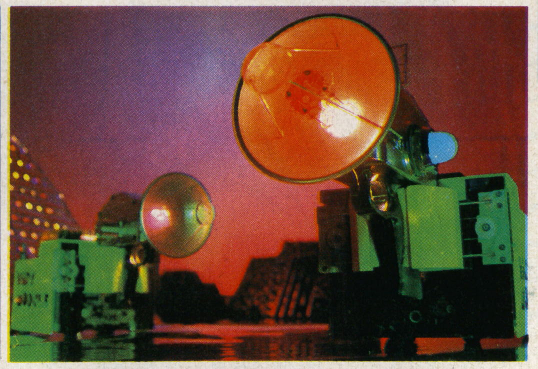
ザ・ロボゲーム

ロボットはゲームの
ヒーローになれるか!?



現在のゲームは、ディスプレイ上、つまり平面を動き回るゲームが主流だ。しかし、近い将来には、ロボットどうしが激しくぶつかりあうロボゲームが主流になるのではないかといわれている。BEEP編集部では、その可能性を追求してみた。

市販ロボットでゲームに挑戦!!



最近の市販ロボットは、パソコンに直結し、さまざまな動きをするものや、高性能のセンサーを備えているものなど、その性能も急上昇しつつあるようだ。市販ロボットを使い、どこまでゲームが可能か、挑戦してみよう。



近未来のロボット・ウォーズも再現できるセンサーが最高!!

TINY MODULE

アーケードゲームでおなじみのナムコから、パーソナルロボット〝TINY MODULE〟がこの春、発売される予定だ。

BEEPの読者諸君には、ひと足早くその一部を紹介しておこう。

コントロール方法は、まずインタフェースをパソコンに装着する。インタフェースといっても8ビットCPUを搭載したもので、ここからコマンドを送信するというわけだ。

そして、パソコン上で拡張コマンドが追加されたBASICのプログラムを組んでやり、インタフェースを介して制御する。

これが第1の方法だ。ロボパルをコントロールする方法とよく似ているね。

もうひとつ、タイニーモジュールの背中のコントローラ（15個のキーがついている）を使う方法だ。

ここで入力された情報は、いったん赤外線でインタフェースに送られ、そこからコントロールすることになる。このコントローラは取り外せるので、遠隔操作もできる。

さらに、このタイニーモジュールには、自慢の赤外線センサーもついている。アーム下側の左右についている『ランドマークセンサ』は、走行面にはられた銀テープなどを感知するので、走行位置を確実に制御しながら走れるんだ。たとえば、銀テープで作ったコース上を走らせるとかね。

アームの間の『対物センサ』は、アームでつかんだ物体や前方の障害物を感知できる。

いずれのセンサーの情報も赤外線でインタフェースに送られる本

■ロボットはここまで来ている

一般にロボットといえば、ある人にとってはSF小説やアニメに出てくるロボットであり、またある人にとっては工場内で動く産業用ロボットであったりする。人それぞれ、そのイメージもちがっており、ひとつのロボット像を作り上げるのもむずかしいようだ。

しかし、そもそもロボットの定義なんてものがあるのだろうか。

左に『ロボット』という言葉の語源は示しておいたけれど、これも今の世の中にピッタリとはとてもいえない。ましてアシモフの『ロボット3原則』（左表）となると、かなり知能の高いロボットにあてはまるもので、これでイメージを持つのも危険だろう。

けれども、世間一般で『ロボット』と呼ばれているものを一度ながめておくことは、今までのイメージを打ち破る意味でも必要なことかもしれない。

ここでは、最近の国内における主なロボットを、企業や大学の研究室を中心に見ていってみよう。

まず、「歩く」という動作を、現在のロボットはどこまでうまくこなせるだろうか。

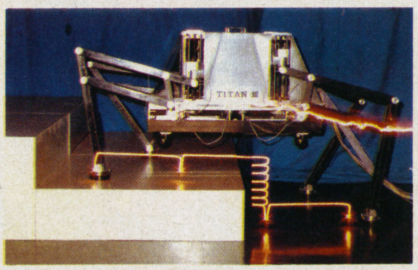
人間のように2本足で歩くロボットは、むかしから各大学で研究されてきたけれど、人間にとってさほどむずかしくない歩行も、ロボットには至難の技なのだ。

たとえば、右足を1歩ふみ出すだけでも、ロボットだと数秒はかかる。まして、とんだり跳ねたり、飛び出してきた障害物をすばやくさけるなどの動作は、まだまだ研究の段階なのだ。

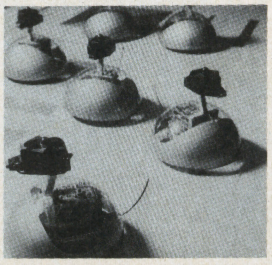
もちろん、「歩く」動作を2本足にかぎる必要はないわけだから、4本足(写真1)、6本足などの歩行ロボットの研究も行われている。そのようなロボットは、2本足よりも安定している反面、足が多い分だけ各足のコントロールがむずかしくなるのはさけられないが……。

一方、「手」に関しては、どの程度のことができるのだろうか。

人間の手は、プラモデルを作ったり、キーボードをたたいたり、ハナクソをほじくったり、さまざまなことができる。ロボットではとてもかなわないと思うかもしれないが、ある程度、機能を限定しさえすれば、かなり器用なことが



▶**写真1　東工大梅谷研TITANIII** 代表的な4本足ロボット。写真の右から左へ進んでいる。2本の光の軌跡のうち、下方は足、上方は胴の動きを示す。



◀**写真2　東海大科博みつめむれつくり** 高等動物の最も重要な機能のひとつ知覚・判断・種の認知などの能力を備えた、いわば考えて行動する機械。3つの目で仲間の動きをとらえ、ミニコンピュータで解析（物事を細かく分け、論理的に調べること）して、いつのまにかゾロゾロと群れをつくる。

格的機能を備えているんだ。

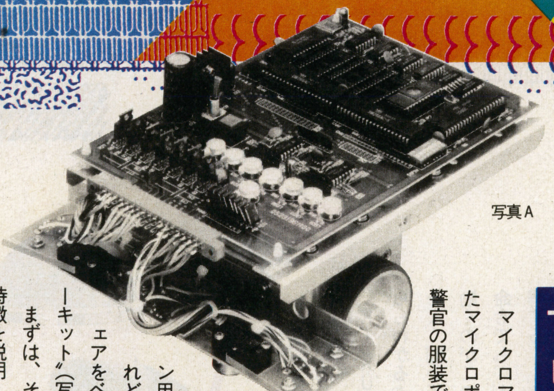
このふたつのセンサーを使ったゲームを考えてみよう。

『西暦20××年、人々は第3次世界大戦の勃発（ぼっぱつ）とともにスペースコロニーへと旅立った。無人と化した地球上では、戦闘用のマザーコンピュータの指令により、一分の狂いもなく動くマシーンが動き回っていた。大出力レーザー砲搭載の破壊ロボットである。この化物同士が対決すると、一方が完全に消滅（しょうめつ）するまで戦いが繰りひろげられる。そこに感情の入る余地はなく、冷たい響きがとどろきわたるだけであった』

近未来のロボット・ウォーズをシミュレートした感じだね。

まず、2台のタイニーモジュールに赤外線を発する光線砲を持たせ、銀テープで囲ったフィールド内に置く。2台のパソコンのそれぞれに、あらかじめ作っておいた攻撃プログラムをLOADし、RUNさせれば戦闘開始。光線砲で相手のセンサーをうてばダメージをあたえたことになる。一定のダメージを受けたら、GAME OVERだ。

プログラミングの腕比べがロボットを使ってできるなんて最高じゃない!? それに音声合成、音声認識ユニットなどオプションの発売も予定されているし、いずれフル装備で登場する日も来るかも?



写真A

いわゆる『メカトロニクス』の世界を楽しんでみないか!?

マッピーキット

マイクロマウス大会で大活躍したマイクロポリス、マッピー君。警官の服装でスイスイと迷路を通りぬける2等身のその姿（すがた）を、キミも一度は見かけたことがあるはず（写真A）。

『マッピー』は、もともとナムコが、デモンストレーション用に開発したものだけれど、今回そのハードウエアをベースにした〝マッピーキット〟（写真B）が発売された。

まずは、そのマッピーキットの特徴を説明してみよう。そもそもマイクロマウスは、

①迷路を見る目
②迷路を走る足
③全体を制御し迷路を解く頭脳

から構成される。

マッピーキットの目は、左、右、中央に搭載された3組の赤外線センサー。それぞれが左、右、前方の壁を感知する。

また、センサー取付け位置2段切換えの『2Wayセンス方式』により競技用迷路の走行も、床面ランドマークセンスによる走行も可能なのだ。

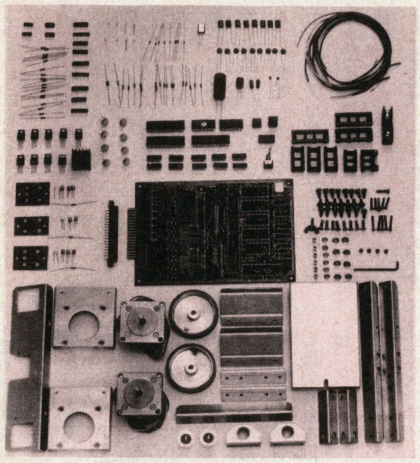
足まわりには、2個のステッピングモーターにタイヤを直結したPWS（パワー・ホイール・ステアリング）方式を採用。タイヤには、スリップ、変形などに強いウレタンゴム溶着タイヤを使用した、しっかりとしたものになっている。

最も重要な頭脳は、Z80をCPUとしたマイコンシステムが、1枚の基板のなかにコンパクトに収められている。これにプログラムを書きこんだROMをセットすれば、いざ発進。

まったくの初心者も、付属のソフトがあるし、組み立て・調整相談も実施してくれるそうなので安心。もちろん、ハード・ソフトはすべて公開されている。

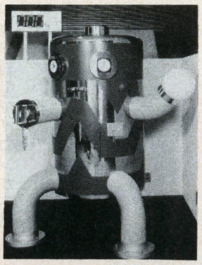
さらに、手持ちのパソコンの入出力ポートに接続してプログラム開発ができる、「開発用ポート」や、オリジナルの機能を追加して楽しめる「拡張用ポート」が設定されているので、各自の応用でどんどん広がりそう!!

キミも、『メカトロニクス』に浸（ひた）ってみては?



写真B（85、000円）

㈱ナムコ☎03・736・1211㈹



◀写真3 東芝科学館乾電池ロボット ロボットの腕には乾電池で働く電磁石がついている。小さな乾電池のなかに思いがけない力がひそんでいる。

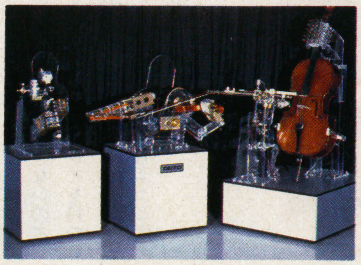
できるようになってきた。

指先でボールをあつかうことができる3本指のロボットや、バイオリン・チェロを弾き、さらにリコーダーを吹いてアンサンブルをこなすロボット（写真4）も誕生している。

もっとも、1本の腕でなにもかも行えるようになるにはまだ時間がかかりそうだ。

全体的にみると、ロボットの研究は手や足、目や耳といった体の部分についてだけ行われている。ひとりの人間の形をしたロボットがかなりの知能を持ち、なめらかに動く段階にはいたっていない。

けれども、そのようなロボットもさほど遠くない将来、必ず現れることだろう。



▶写真4 タイトー アンサンブル・ド・ロボット 人間の指に相当するフィンガーは小型のエアシリンダーに直結し、エアバルブでデリケートに動く。

■『ロボット』の語源

『ロボット』という言葉そのものは、チェック語の「robit〈働く〉」が語源だ。これを現在のように使い始めたのはチェコの作家カレル・チャペック。

彼は、1920年に「Rossum's Universal Robots（ロッサム万能ロボット会社）」という戯曲を発表し、そのなかで人間の代わりに労働を行う人造人間を登場させた。これがすなわち『ロボット』だ。

しかし、この話のなかでは彼らを支配していた人間を逆に滅（ほろ）ぼしてしまうという恐ろしい役を演じている。そのショッキングな内容が評判になると同時に、『ロボット』という名称も広まったようだ。

■ロボット3原則

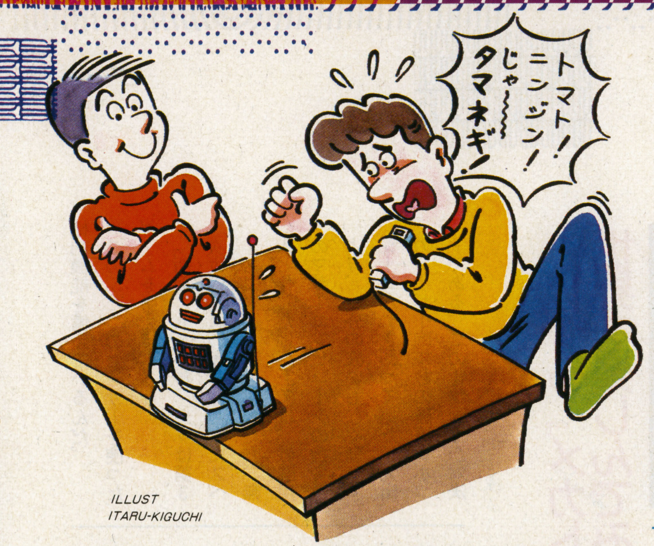
第1条
ロボットとは、人間に危害を加えたり、人間が危害を受けるのを黙視（もくし）したりしてはならない。

第2条
人間の命令に対し、第1条に反しない限りは服従しなければならない。

第3条
第1条、第2条に反しないかぎり、自分を守らなければならない。

＊　＊　＊

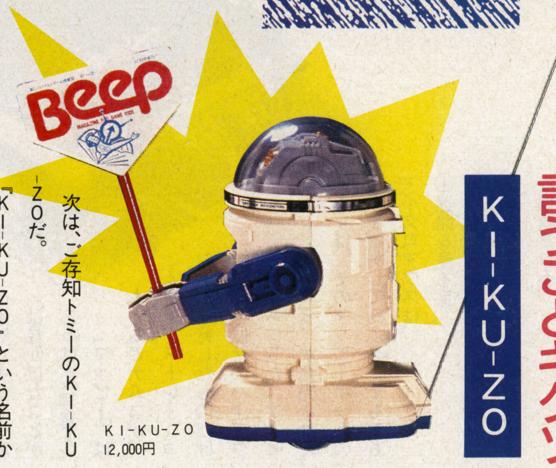
これは、アメリカのSF作家アイザック・アシモフが、1950年に『わたしはロボット』という小説のなかで唱えたいわゆる『ロボット3原則』だ。もちろん小説のなかの話だから、現実にはこのような規則はない。というより、実際にはまだこの3原則を完全に守れるような知能の高いロボットが現れていないといったほうがいいだろう。



ILLUST
ITARU-KIGUCHI

「8つの動作命令なら、なんでも言うことキクゾー」なんてね

KI-KU-ZO



KI-KU-ZO
12,000円

次は、ご存知トミーのKI-KU-ZOだ。

『KI-KU-ZO』という名前からもわかるように、人の言うことをよく聞いて、その命令どおりに動くのがこのロボットだ。命令は命令でも、人の言葉をそのまま理解する――ここがなみのオモチャとちがうところだ。

さっそく試してみよう。

胸に8つのボタンがついているね。それぞれのボタンがひとつの動作に対応しているので、これを押しながら、コマンドとなる言葉をマイクでしゃべる。すると、次からはボタンを押さなくても、マイクでその言葉を話しさえすれば、動作するんだ。

たとえば、「ぜんしん」のボタンを押しながら、マイクに『ぜんしん!!』というと、今度はマイクに『ぜんしん』というだけで、前へ進むんだ。なにも「ぜんしん」という言葉でなくても、「まえ」とか「ゴー」でもいい。

ほかにも、前進、後退、停止、左右の旋回、目や口を光らせて笑ったり、物を持ったり放したりもできる。

では、どんなゲームができるか考えてみよう。

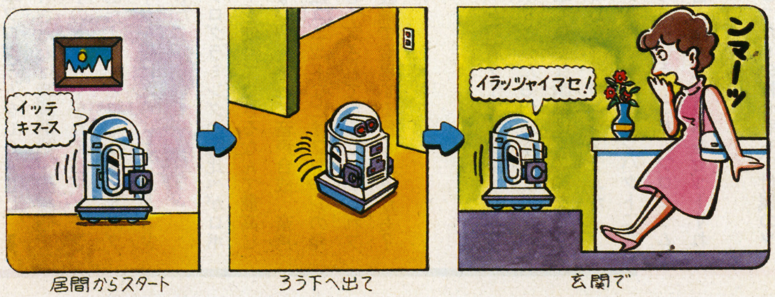
まず、ひとりがKI-KU-ZOに8つの動作命令を覚えさせる。もうひとりは、その8つの言葉を知ることはできるけれど、どの言葉がどの動作に対応しているかわからないようにしておく。一定の時間内に、どの言葉がどの動作に対応しているか探り出し、決められたコースを完走させなければならないようにすれば、白熱したゲームが展開できるはずだ。もちろん、ふたり以上で遊んでもいいね。

ただ、動作を記憶してくれないところがちょっと不満だけどね。

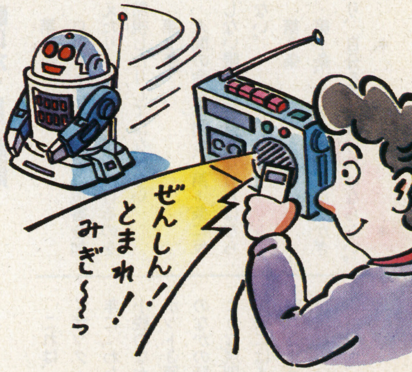
でも、それも外部補助記憶装置、俗にいうカセットテープレコーダーを使えば解決できる。KI-KU-ZOは、カセットからの声も命令として感じることができるので、テープにコマンドをつぎつぎに吹きこんでおいて再生すれば、そのとおり作動するんだ。

くふう次第で、欠点がある程度補えるのは確かだね。

音声認識ロボットの草分け的存在として、KI-KU-ZO君には、今後の発展を期待したいところだね。



居間からスタート　ろう下へ出て　玄関で



テレコ、タイマーもついた多種多才ロボットでゴンス

オムニボット

現在、売られているロボットのなかではもっとも機能が多いロボットだ。

第1は、ラジオコントロール（RC）モード。付属のRCボックスから遠隔操縦ができる。10メートル以内なら、ジョイスティックで前進、後退、左右転回、多少の段差もクリアして動き回れる。

さらに、RCボックスにはワイヤレスマイクが内蔵されているので、動き回る拡声器にもなれるんだ。

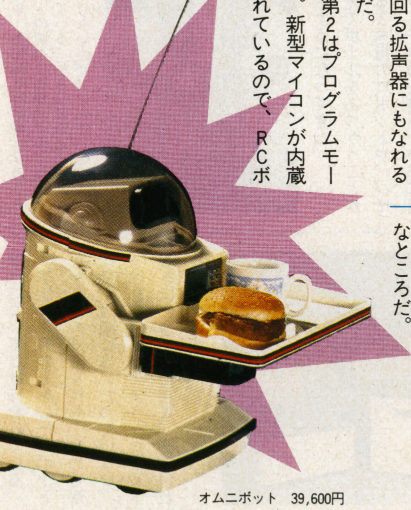
第2はプログラムモード。新型マイコンが内蔵されているので、RCボックスからの指令で走行パターン、サウンドなどを記憶できる。

最後にもうひとつ、テープモードがあるから、カセットテープとしても使えるんだ。

そのほかに7項目まで予約できるタイマー機能もあり、多種多才なロボットだ。

ロボット・ゲームとしては、なんといってもジョイスティックでRC操作できるのが役に立つ。

ただし、RC周波数が1種類しかないので、狭いところで2台同時に動かすことができないのと、物をはさんだり、トレイを持つことができるアームをRCコントロールできないのが、ちょっと残念なところだ。

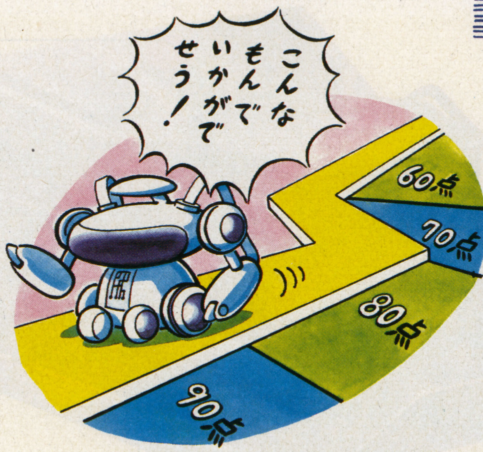


オムニボット　39,600円

協力／トミー☎03・693・1031

シミュレーション・モードで、マイコン派のキミも大満足!

ロボパル



創刊号を読んでいない人のために、もう一度、ロボパルの機能を復習しておこう。

動作は、キーボードやジョイスティックによる方法と、あらかじめコマンドだけマイコンに入力し、ディスプレイ上の表示で、その命令が正しいかどうかを判断するシミュレーション・モードがある。

このシミュレーション・モードを使うと、たとえばこんなゲームができる。

画面上の好きな位置にターゲットを置き、それに対応する実際の場所に目標物を設置する。目標物は荷物でもいい。フラッグ(旗)などを何本か立てておけば、それらをいかに速く倒すことができるかとか、フラッグの周りをスキーの大回転のように回り、タイムを競うこともできるだろう。

「もう少しスリルと興奮を」という人には、ちょっと厚めの本や雑誌などを使って細い道を作ってもらおう。くねくねと曲がっていれば、さらにおもしろくなるはず。

道ができたら、スタートからゴールまでその上をロボパルに走らせる。もちろん道から落ちればアウト。初めからやり直しだ。

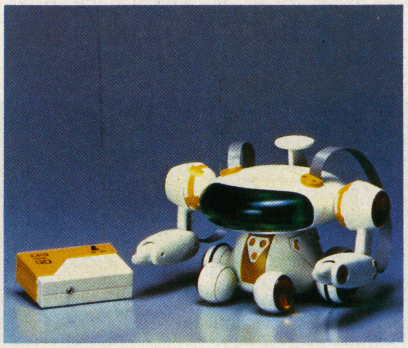
落ちた地点によって点数を決めておいたり、罰ゲームなどを設定しておくのも楽しいだろう。

ロボパルはラジコン操作だが、コントロール・ユニットに2種類の周波数があるので、2台までなら同時に遊ぶことができるんだ。2台でサッカーなんてのもおもしろいね。

せっかくすぐれた機能を持っているのだから、注文をつけるとすれば、何度も動かしていると、動作にズレができて最初のとおりに動かなくなってしまうんだ。

それに、せっかくマイコンとつながっているんだから、センサーなどがついていたら最高だね。

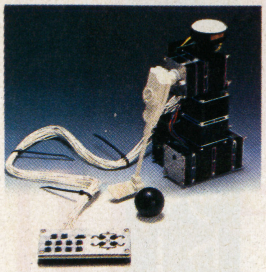
たとえば、超音波や赤外線のセンサーで周囲の障害物を探知して、ディスプレイに「ショウガイブツ デス」などと表示されると、もっとロボットらしくなるんじゃないかな。


ロボパル 16,800円



キットを組み合わせれば、いろんなゲームができる

ロボテックシリーズ


ロボテック80 8,000円
ロボテック40 4,000円
ロボテック35 3,500円

このシリーズには、ロボテック80、40、35があり、それぞれ組み立てキットとして売られている。

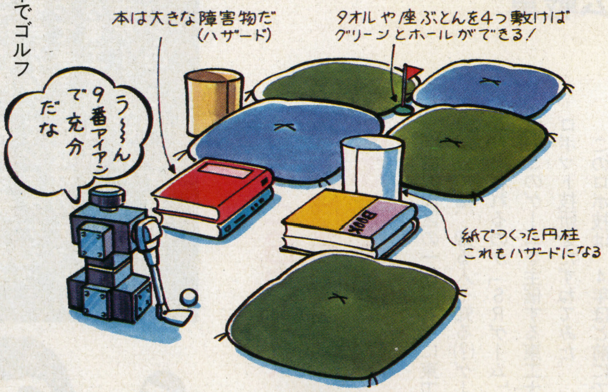
ロボテック80の部品点数は約300個。キットのなかにマイコンボードが入っているから、ロボットはやりたくても、マイコンは高くて買えないという人にはピッタリだ。

走行は、前進、後退はもちろん、右旋回、左旋回など、8通りの走行が楽しめる。

キットを組み合わせれば、ゴルフ、ボウリング、バスケットボール、ボクシングと4つのプレイが楽しめる。つまり、それぞれのゲームモードの部品がひとつのキットに収まっているんだ。

たとえば、ゴルフモードにすると、クラブフェイス角とテイクバック角がプログラムできる。つまり、プログラムの内容によって、クラブをかえたり、ボールの飛距離をかえたりできるんだ。これを利用して、座ぶとんや本でゴルフコースをつくってもおもしろいね。

ロボテック40、35もそれぞれユニークな特徴を持っているし、くふう次第のキットといっていいね。

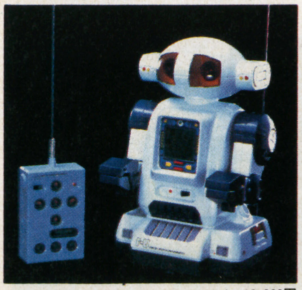


ジャンケンに負けるとスゴスゴ退散するのがカワイイね

U-1

操作はラジオコントロールで、前進・後退・左右転回・ストップができるが、なんといってもユニークなのがジャンケン機能。

スイッチをONにしておくと、5秒間隔で「ジャンケン シマショウ」という言葉を繰り返す。マイコンを搭載しているので、胸の画面にグー・チョキ・パーが表示される。そして、勝つと「勝った、勝った」と体を振って前進するし、負けると「負けちゃった」と言ってスゴスゴ後退する。ライトを点滅させて、表情を目で表すのもカワイイね。U-Iを入れて、ジャンケン大会を開いてみるのもおもしろいんじゃない?


U-I 16,800円

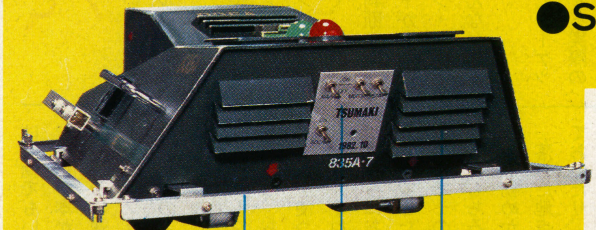
協力/㈱バンダイ ☎03・842・5151

激突!! 光センサーロボットSR VS 戦車ロボット

わたし、創刊号のロボパルの取材で登場したウジャラコ特派員。あれ以来、すっかり登場する機会がなくてショゲかえっていたら、やってきました取材のチャンス。編集長から東工大のロボット技研でおもしろいロボゲームを研究しているから取材してこいとのこと。いざ東工大へ。



●SRゲーム戦車



後方図

戦車とSRがくり広げる臨場感あふれるゲーム

都内大田区の一部、とくに東工大周辺では、知る人ぞ知る(?)ゲームといわれるのが「SRゲーム」だ。このゲームを主催する東工大ロボット技研をたずねてみた。

このロボ技は、4年ほど前にできた新しいサークル。活動内容は、ロボットを製作し、それをコントロールしたり、あるいはマイコンを製作したりと、多種多様な分野にわたっている。

ロボ技研部長の通称"リキさん"こと古谷利器クンにきいてみた。

「SRゲームというのは、一体どんなゲームなのですか」

「SRゲームというのは、このサークルの学園祭のだし物のひとつなんです。これを見てください」

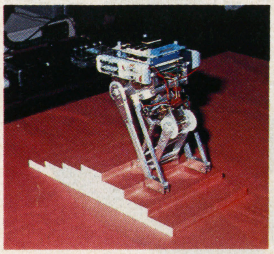
リキさんが取り出したものは、プラスチックの皿型のようなものに車輪が3つついたヘンテコな物だ。リキさんが皿についたスイッチを入れ、床に置くと、スイスイ走りだした。これが「SR」だ。

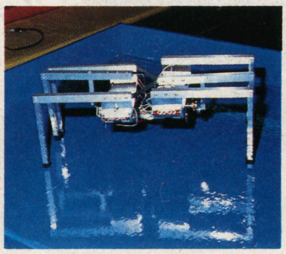
SRとは、Standard Robot すなわち標準仕様ロボットの略称だ。電池を積んでモーターで走り回る。小さな頭脳は持っているが、壁にぶつかると方向転換したり、あるいはランダムに方向転換するようにできている。しかも、SRには急激かつ強い光に感ずる部分があり、光が当たると走行をやめて芸をするそうだ。

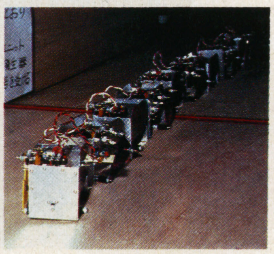
「どんな芸をするんですか」

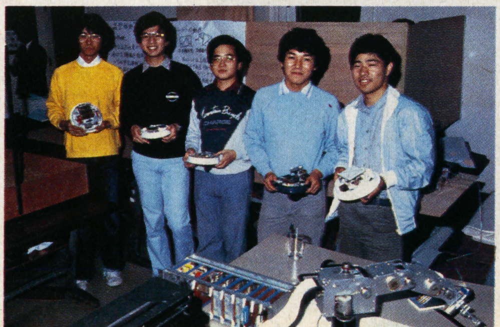
「その場でグルグル回ったり、メロディを奏でたり、目玉が飛び出したりするんです。どうです? これ、ゲームに使えると思いませんか」



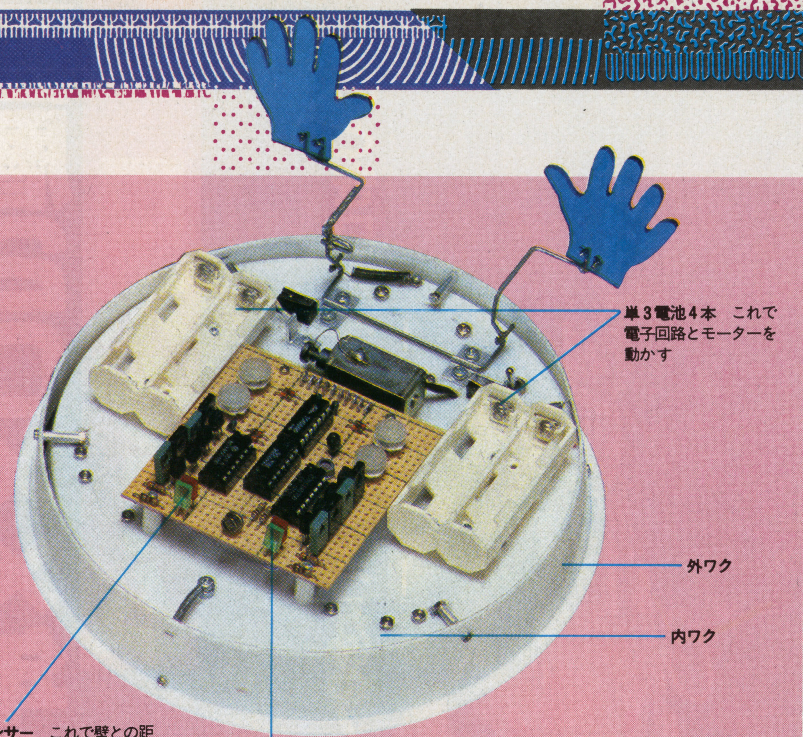




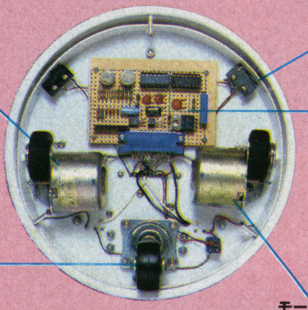




それぞれの自作ロボットを手にした東工大ロボット技研のメンメン。左はかれらの作品だ。



●SRロボット



裏面図

そう、「SRゲーム」というのは、プレイヤーがSRに光を当てて芸をさせるゲームなのだ。SRを囲いつきのフィールドに10台以上走らせて、プレイヤーは別のフラッシュを搭載した戦車を操縦して、SRを追いかけ回すようになっている。

「SRがやられてばかりじゃ、つまらないんじゃない？」

「そこは大丈夫。SRが戦車にブチ当たると、戦車はしばらく動けなくなってしまうようになっているんです。だから、戦車はやたらとSRに向かえないんです」

それに、ゲーム開始時の戦車のエネルギーは決まっていて、時間とともに減っていくそうだ。さらに、フラッシュを発射すると、大量のエネルギーが減少するようにしてあるので、そうやたらとSRを攻撃できないわけだ。つまり、エネルギーがゼロになる前に何台のSRをやっつけるかを競うのがこのゲームだ。

しかも、ゲームフィールドの隅には、カラーCRTが用意してあって、残存エネルギー量や、倒したSRの数などが逐次表示されていく。プレイヤーは、それを見ながら頭脳的にSRを攻撃するのだ。

「なかなか臨場感あるゲームですね」

「そこがこのゲームの狙いなんです。戦車の登場するゲームはTVゲームならいくらでもあると思うんです。でも、それらには共通して画面からぬけきれないギコチなさがある。

しかし、このゲームは、プレイヤーが実際に戦車を動かし、戦車は音をたてて走り回り、プレイヤーはそれを目で追うというぐあいに、とても臨場感があるんです」

しかし、欠点もある。ロボットを使ったゲームだから、各々のSRの保全が問題だ。なにしろ激しく壁にぶつかったりするのだから、30分も走らせれば、なかには故障するものも出てくる。それにフィールドの装飾にもお金がかかる。

「今後、このゲームをどう改良していくつもりなんですか」

「大幅な改造を予定しています。そのひとつにTVカメラを搭載するという案があるのですが、これによって戦車から見たフィールドの画面と、計器をスーパーインポーズしたものを、プレイヤーは見てゲームをすることになります。この画面は戦車が走ると、振動で細かくゆれるので、これこそ臨場感あふれる3Dゲームが味わえるというものです」

と、リキさんは語ってくれた。

なかなか楽しくなりそうだ。

ロボゲームの実現方向と、その未来をさぐる

次に、ロボゲームはどのような形で実現されるのか、はたまたその未来について、ロボ技部員の通称〝ヒロさん〟に聞いてみよう。

「未来のロボゲームについて考える前に、まず既存のゲームを分類してみました」とヒロさん。

彼の分類によると、ゲームは、

①1対複数敵

プレイヤー1人と複数の敵との勝負。既存ゲームのもっとも一般的なタイプで、先のSRゲームもこれに属する。例として、サンダーフォース、ロードランナーetc……。

②1対1敵

文字どおり、さしの勝負。例としては将棋、チェス、テニスゲームなど。

③複数対複数敵

プレイヤー1人プラス味方が複数、あるいはプレイヤー複数対複数の敵。例としてはアメフトゲームなど。

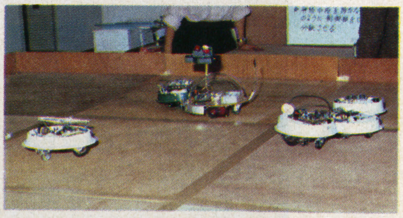
「既存のTVゲームでは、やはり①が多いんです。①は比較的ソフトがかんたんで、しかもプレイヤーが適度の興奮を味わうことができるんです。

それが③などの場合、複数のプレイヤーでは、ソフトはかんたんでも買い手の問題で①には及ばない。プレイヤーにマイコンの味方がつくと、今度はソフトに負担がかかってくる。

②の場合は相手つまりマイコン側に、ある程度高度のソフトを要求しなければおもしろさにかける。その点①は、単純なソフトでも一度に攻めてくるからおもしろいんです。

これは、じつはロボットゲームでも同じなんです。第1にセンサーの問題、第2に、センサーからの情報を解析するマイコンの問題です。細かく説明するとむずかしい話になるので省きますが、今のところ実現可能なロボットゲームとしては①、特殊な場合に②でしょうね」

とヒロさんは語ってくれた。技術的に見れば現実はなかなかきびしそうだ。



フィールド内をかけめぐる戦車ロボットとSR。戦車の光線が先か、SRの体当たりが先か、熱い闘いが続く。

西暦20××年のロボゲーム

そのときロボゲームはこうなる！



高度に科学技術が蓄積された未来都市。そこでは、ロボットの性能も、ロボットを取り巻く環境も飛躍的に進歩している。人々は、いかに強力かつ優秀なロボットを生み出すかに力を注いでいる。それらのロボットは、完璧なまでに設備の整えられたゲームワールドに集められ、その技倆を競い合わされるのだ。最後に勝ち残るのはどのロボットか。西暦20××年のロボゲームの世界をのぞいてみよう。

巨大ゲームスポット・ゴブ2

20××年、国家的大プロジェクト「新首都圏開発計画」が実施され、東京と周辺都市はその姿を大きく変えた。

衛星都市間には次々に幹線が通り、それぞれの都市は、独自の文化形態をくっきりと表しはじめたのだ。ある都市はビジネスの街、ある都市はファッションの中心地といったぐあいだ。

一大娯楽都市「ネオ・ラスベガス」は、娯楽文化の中心地としてその偉容を誇っている。この都市の中心となるのは、パラレル・プレイ・ワールド「ガディス（Goddess）」である。象徴である3つの高層ビルと周辺のパーキングおよびホテルドームから成り、都市幹線が直接ワールド内に引き込まれている。

3つのビルは、ゴブ1（Gov.1）、ゴブ2、ゴブ3と呼ばれ、それぞれ独立した機能を持っている。ゴブ1は演劇・コンサート、ゴブ2はギャンブル・ゲームスポット、ゴブ3は成人風俗スポットとにわかれている。

今回は、ありとあらゆるゲームをそろえている巨大ゲームスポット、ゴブ2の内部と、最先端技術を駆使したロボットゲームの数々を紹介することにしよう。

ゴブ2の内部は、ラウンジブロック、ギャンブルブロック、テレビゲームブロック、ロボットゲームブロック、コントロールブロックなどにわかれている。

ゴブ2へは、幹線からパーキングへ直接行くか、ガディス内のパーキングから専用カートで行く。

入口はすべてラウンジに続き、そこから各ブロックへは、直通エレベーターを利用する。

5階から10階まではテレビゲームスタジアムだ。図の4のフロアーには、新旧なんと約1万台のゲームがひしめき、図の6のフロアーにはその月の最新版3Dシミュレートゲームが動いている。

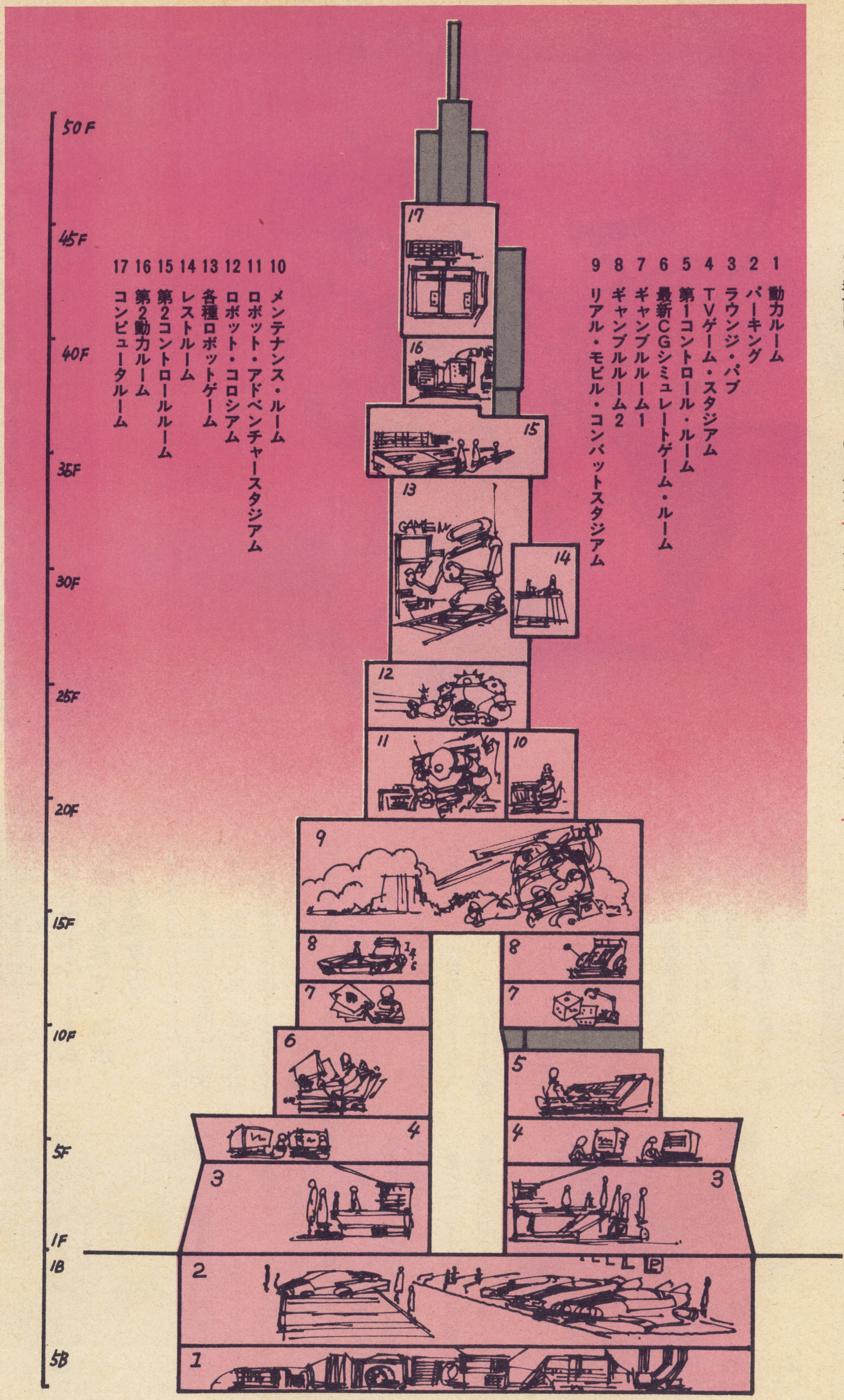
11階から14階まではギャンブルルームだ。ここには、スロットマシーン、ルーレット、カード、マージャンなど、数多くのマシンとテーブルが用意されていて、いつも常連客や旅行者でにぎわっている。

さて次はロボットゲームブロックだが、これはゴブ2の中でももっとも大きなスペースを占め、主要な施設となっている。

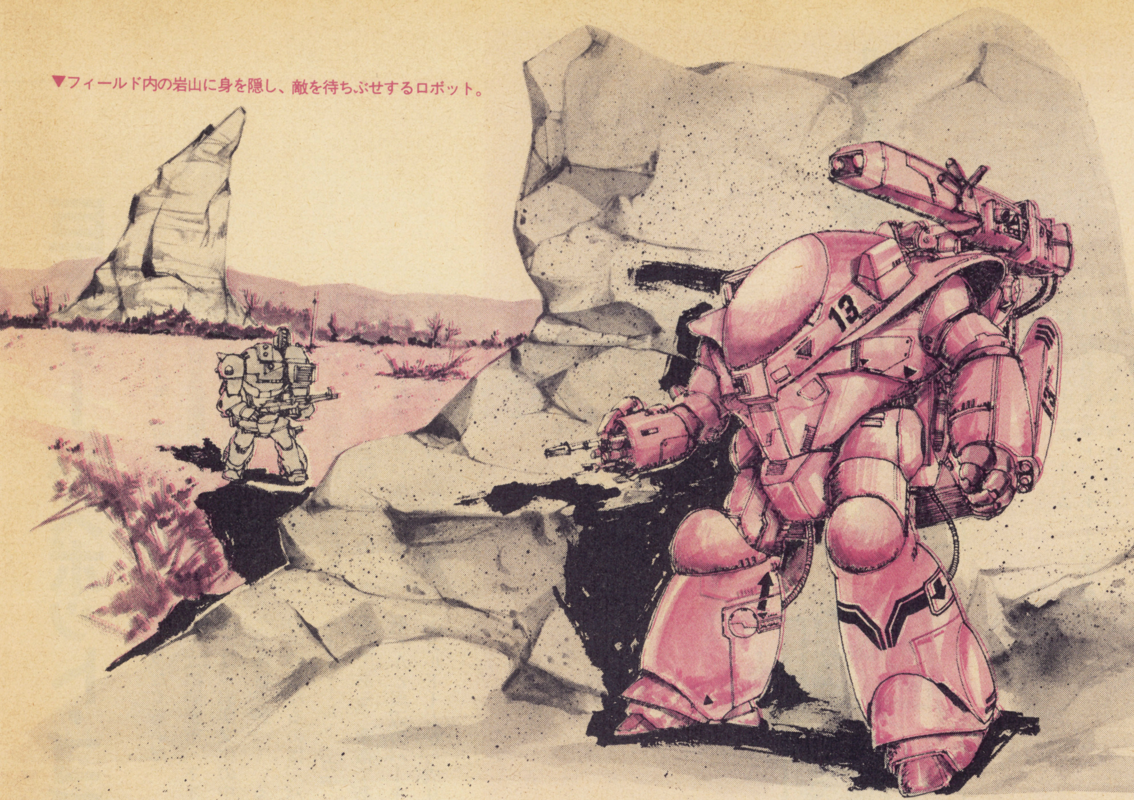
各種のロボットゲームは、現代のロボット工学や制御理論を駆使して、各ゲームごとに専用高速処理コンピュータを配置して、まさに最新メカトロニクスの結晶となっている。ゴブ2のなかでもことに人々を多く魅きつけるのも当然といえる。

最新技術の集積の上に成り立っているだけに、1回のプレイ料金もかなり高額だ。個人利用にはまだかぎりがあるが、全国には、多数のロボットゲーム協会が作られており、競技会形式で、ここを利用するケースが多いという。マニアの数は急激に増加する状態にあるので、ロボットゲームスタジアムは予約でいっぱいだ。

では次に、スタジアム内でとくに人気の高い施設を紹介しよう。



実戦さながらの興奮を味わおう
モビル・コンバット・ゲーム


▼フィールド内の岩山に身を隠し、敵を待ちぶせするロボット。

コントロール・ルームの画像を見て、ロボットを動かせ!!

面積200×100平方メートル、高さ20メートルの巨大な室内に、縮尺10分の1の岩山・川・森林が広がり、側面や天井には3Dグラフィックによる山・地平線・空・雲が映し出されている。これが「モビル・コンバット」のゲームフィールドだ!!

ゲームは10人から20人で1チームを編成、同人数の2チームで、各々戦略を立て、プレイヤーの数だけのロボットが相手を攻撃し、陣地を占領すれば、1ゲーム終了・する。ルール自体は単純なものだ。プレイヤーは別の場所にあるコントロール・ルームで、ロボットから送られてくる画像を見て、チームの作戦行動をねるわけだ。

ゲーム開始。攻撃チームは5メートル四方の自陣より出発だ。各自は無線操縦により、ロボット内のワンチップマイクロコントローラを作動させ、マイクロカメラと同時に各種センサーをフルに活用する。敵がいないかどうかを十分に注意しながら、山に隠れたり、水中に潜ったりしながら敵陣を目ざすのだ。

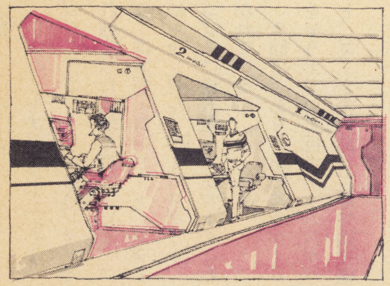
最近は、マイクロ赤外線カメラを搭載したロボットも多く、昼夜に関係なく高性能を発揮するから要注意だ。また、地雷などをしかけることも可能だから、ロボットの足元で、磁束センサーが金属を探知したときなどは危険だ。

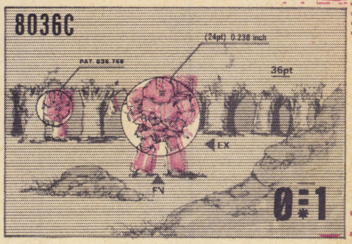
ゲーム開始から約30分、各チームが作戦行動を始めると、フィールドのあちらこちらで戦闘が行われる。敵ロボットに出くわせば、とにかくレーザービームで倒さなければならない。しかし、フィールドには岩山あり、深い森ありで敵は隠れる。そこでチームプレイが重要になる。たがいに連絡を密にし、敵のいる地点を分析し、大きく包囲しなければならない。

戦闘開始から約1時間もすると攻撃隊の均衡がくずれ、一方のチームが敵陣に押し寄せると、総力戦になっていく。この段階になると、各ロボットのエネルギー補給が、戦略を決める大きなポイントとなってくる。1チームには必ず2～3台のエネルギー補給用のロボットがついている。

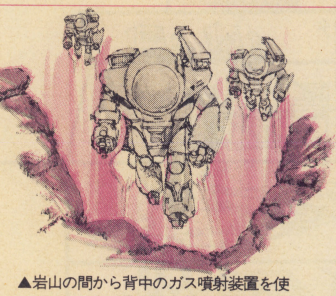
約2時間で、戦闘も終盤に入り、だいたい8割の確率で、先制攻撃に勝ったチームがそのまま勝利をおさめるようだ。しかしそこは、地形的にも、気象状況もさまざまに制御された、ほとんど自然そのもののフィールドだ。不確定要素が入りこんで、形成逆転もまたおおいにありうる。

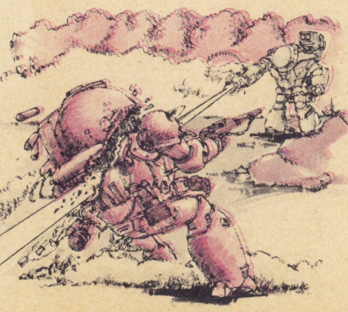
このゲームの勝負が決まるまでの平均時間は、約2時間強。すばらしいフィールドで、実戦さながらの興奮が味わえるスゴイやつだ。


▲プレイヤーのコントロール・ルーム。ここには20人分のコンソールパネルがある。



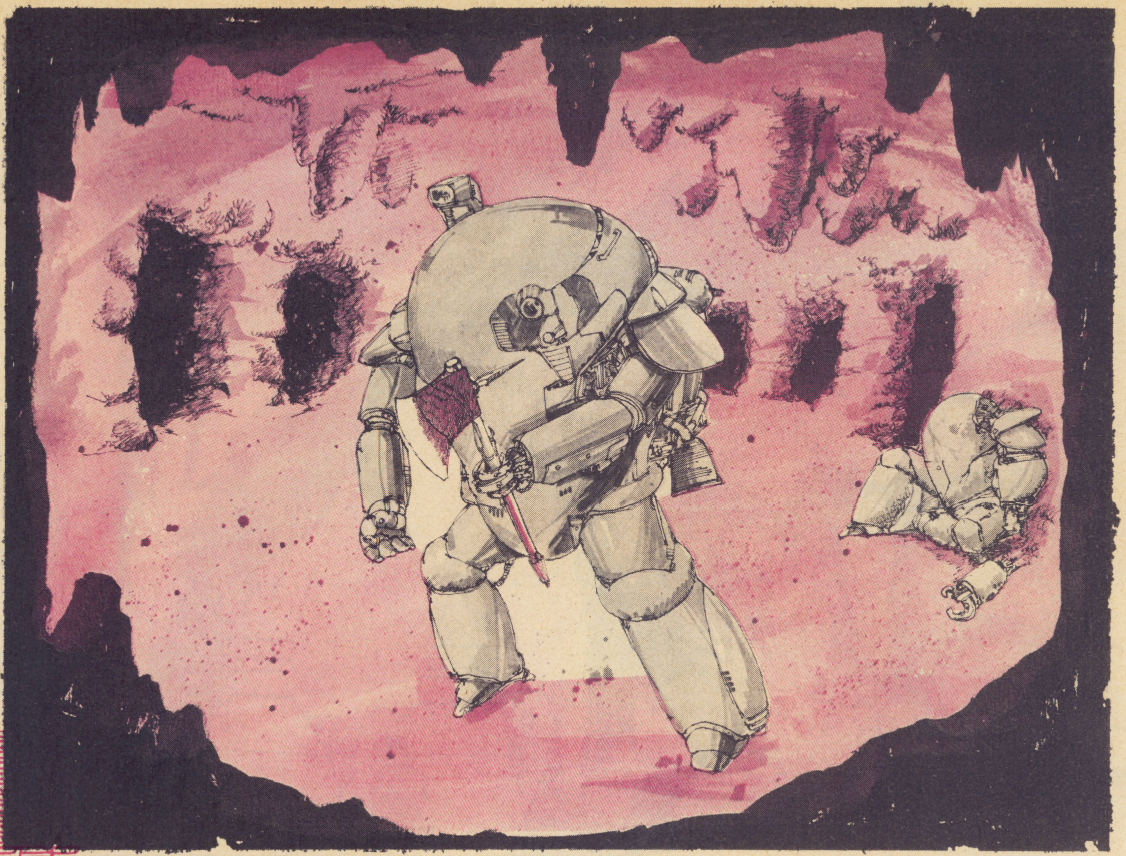
▲プレイヤーが見る画面。近くの敵に照準がロックされている。


▲岩山の間から背中のガス噴射装置を使って、いっきに飛び出し敵を攻撃する。


▲ゲリラ戦には、一瞬の油断も許されない。油断すれば死が待っている。

3D迷路でマイクロマウス競技

ロボット・アドベンチャー・ゲーム



▶ヤヤッ!!　スバラシイ　オノヲ　ミツケタ。

コンピュータを駆使し、一発勝負の脱出ゲームにかける

ゴブ2で最初に登場したのが、この「ロボットアドベンチャー」なのだが、このゲームは、20世紀後期に生まれたマイクロマウス競技に端を発している。

その後のマイクロコントローラの発達、マイクロビデオカメラの開発などでマウスの性能が飛躍的に向上した結果、平面コースではものたりなくなって、広さ100×100平方メートル、高さ15メートルの3D迷路を走りぬける競技となった。

そして、ロボット工学の一大成果といわれるコントロールユニットの開発や、カメラとコントローラを集積化したマイクロユニットの普及で、歩行ロボットが主流となってきた。

それにあわせて、迷路もいちだんと複雑になり、本物の洞窟をそのままミニチュア化したような凹凸の激しいものまで現れている。

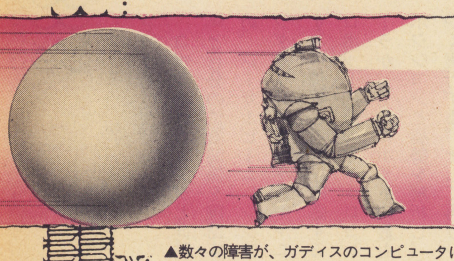
競技は、プレイヤーが自分のオリジナルロボットをカメラ映像だけでコントロールして迷路を進み、コンピュータを駆使して迷路を立体的に解析し、迷路をぬけ出る時間で勝敗を決める。まさに、マイクロマウスの延長戦だ。

プレイ開始。プレイヤーは自分のロボットを、入口からライトをたよりに暗黒の迷路の世界へ入って行かせる。しかもバッテリーのつごうで、ロボットの稼動時間に制限があるから、いかに消費電力を少なくするかが、ひとつのポイントとなる。

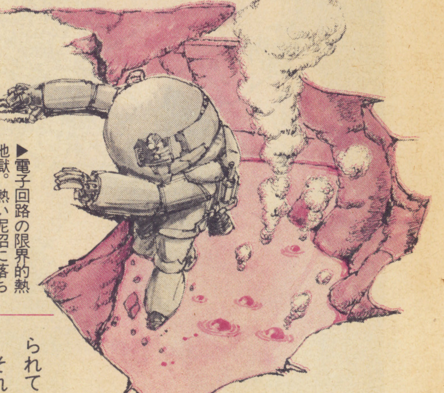
さて迷路のとちゅうには、コンピュータでコントロールされたいろいろな障害がある。落とし穴に入りこまないよう、ロボットは壁に手をかけながら慎重に進んだり、高圧ガス噴射装置を背負ったり、さまざまなくふうをしなければならない。

また、幅の狭くなってくる通路や、天井の落ちてくる通路などもある。

ただし、うまく隠しボタンを発見すれば、エネルギー補給もでき、ワナもしばらく作動しなくなるのだ。



▲数々の障害が、ガディスのコンピュータにより用意され、コントロールされる。



▶電子回路の限界的熱地獄。熱い泥沼に落ちれば、すぐアウトだ。

その他にも、電子回路を狂わせるほどの熱地獄、洪水のように水が流れる通路、突然出現する妨害ロボット、延々と続く無限ループ地獄、あるいは行き倒れのロボットなどなど競技会ごとに変わる未知の障害が無数に考えられているのだ。

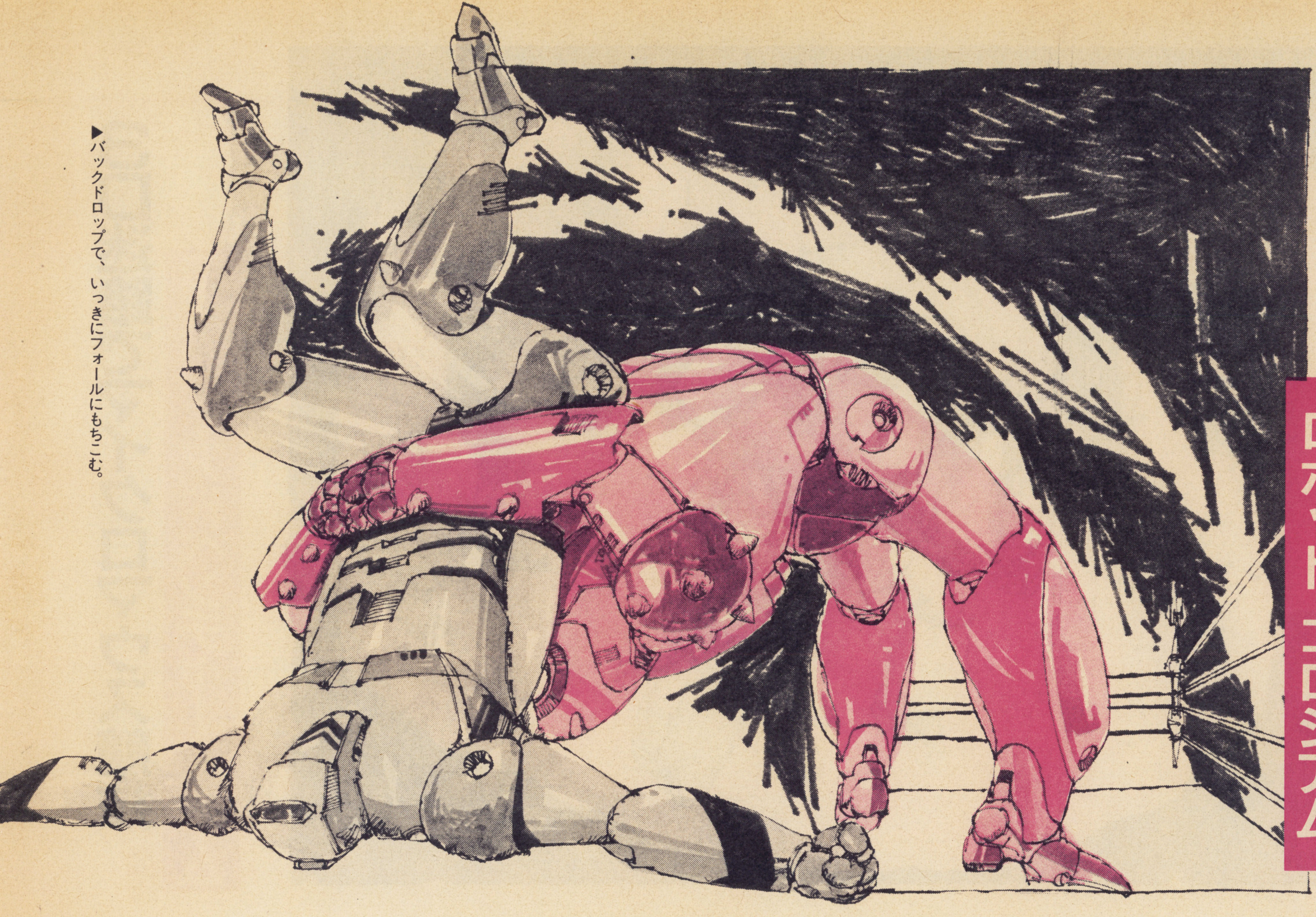
それに対して、プレイヤーは瞬時の判断力とカンで困難と戦い、克服しなければならない。迷路解析を行い、脱出を試みなければならない。

慎重でなければいけないが、モタモタしていたら一巻の終わり、一度コントロールを失ったロボットはもう二度と手にはもどってこないからだ。まさに迫力満点のゲームといっていいだろう。

この一発勝負の脱出ゲームこそほんもののアドベンチャーゲームなのではないだろうか。



▶「脱出した!!」このときのプレイヤーの感激ははかりしれないものがある。



▶バックドロップで、いっきにフォールにもちこむ。

スピードとパワーがキメ手だ!!
ロボット・コロシアム

10平方メートルのリングでくり広げられる死闘の連続

ゴブ2で、毎年開かれる大評判の催しが「ロボットコロシアム」、すなわち、ロボットによるレスリング競技大会だ。ここでの優勝ロボットこそ、世界一の人間型ミニチュアロボットとなるわけだ。

各プレイヤーのオリジナルロボットは、サイズ、パワー、材質ともにすべてクラス別の厳格な「コロシアム規格」に合格したものでなければならない。ルールは、レスリングに準じて行われ、武器の使用や、ロケット推進装置のような特殊装置は使用できない。

2台のロボットは、敵をフォールするまで、10×10平方メートルのリングで、1対1の厳しい勝負を行うわけだ。

ロボットは、ゴングと同時に相手と自分の位置関係を確認するため、レーザービームレンジファインダでリング全体をスキャニングする。位置と姿勢を確認すると、ロボット内部のマイクロコントローラが、そのロボットの最もよいポジションと姿勢を解析し、すばやく実行する。そして再びレーザーでスキャンからくり返す。

勝負の決め手となるひとつのポイントはこの位置解析プログラムであり、プレイヤーはこのプログラム開発に最も力を注がなければならない。

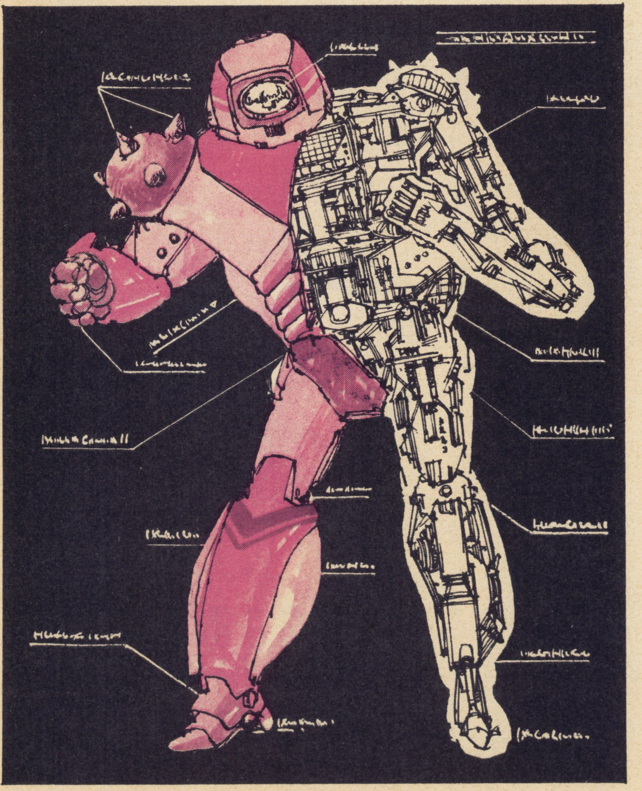
また、最近では運動性向上がもうひとつのポイントになりつつあって、軽く強いボディをつくり、トルクの強いモーターを組み込むことにも努力している。

前年の大会で優勝したレスリングロボ「MABU」は、身長98ミリ、体重1.5kgで、ドロップキック、ニードロップ、ブレンバスター、クロスチョップ、ショルダースルー、ココナッツクラッシュなどなど、なんと約百種類の技をこなす。おまけに、相手をセンシングしてから動作するまでのサイクルタイムは10ミリ秒という速さ。そのうえ自分の体重の5倍の荷物を持ちあげるパワーを持つモノすごいロボだ。

このロボットコロシアムは、ロボット工学を駆使した歩行ユニットや、マイクロコントロールユニットの開発で普及してきた、比較的新しいゲームなのだが、日進月歩のロボット工学のおかげで、かぎりなく人間の能力に近づくロボットが出てきている。

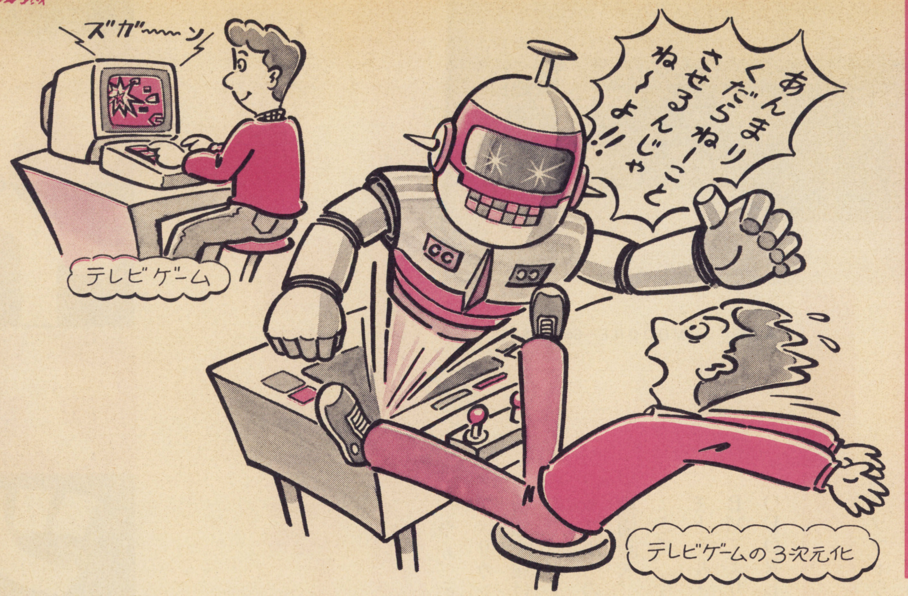
今年の大会では、どんなカッコいいレスロボが出現するだろう!?

▼ロボレスを勝ちぬくには、いかにすぐれた性能を持ったロボットをつくるかで決まる。



未来に向かって走るロボゲーム

未来のロボゲームをいくつか紹介してきたが、ロボットを使ったゲームの未来はどこまで開かれているのだろう? はたまた、ロボット・ゲームは、将来においてゲームの主役におどり出ることができるのだろうか!?



3D感覚こそゲームのダイゴ味!!

ロボットを使ったゲームの将来を考えるにあたって、まずロボットゲームのおもしろさのヒミツを考えてみよう。

ひとつには、すべての動きにわたっての意外性にあるといえるのではないだろうか。つまり、テレビゲームなどではある程度予想ができるようなことでも、ロボットゲームでは場合によって極端にちがってくる。

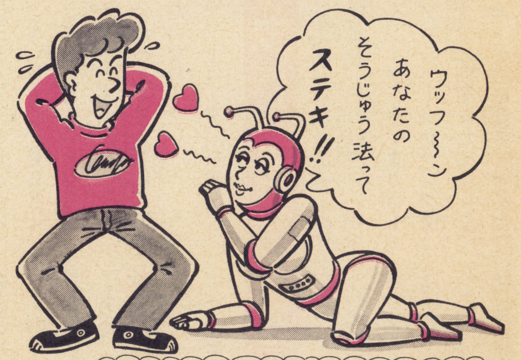
たとえば、サウンドについて考えてみても、マイコンでは、計算されたケースにあらかじめ作られた音しか出てこないわけだが、ロボットの音は、そのほとんどが計算されたものではない。モーターやギアの音、障害物にぶつかる音などが、周囲の状況によってさらに微妙に変化する。こもった音になったり、反響したりもする。

「音」ひとつをとっても、こんなに考えなければならない要素があるのだから、他の動作についてもひとつひとつあらゆる要素を考えて、プログラミングすることはまず不可能だ。それが、ロボットゲームでは実現できるわけだ。

最近では、3Dグラフィックを取り入れたテレビゲームが多くなっている。3Dの技術としては初歩的なものが使われていることが多いのだが、プレイ中のリアリティということに関しては、3Dにかなうものはない。たとえば自分がほんとうに戦闘機に乗っているような気分になり、思わず体が動いてしまう、という具合に、ゲームの世界に没頭できるわけだ。

しかし、リアルな画面にしようとするほど計算量はふえ、マイコンの手にあまってしまう。

ましてや、マイコンを使ったリアルタイムのゲームを作るなどというのは、ちょっと無理な話。それに、もしかりにできたとしても、ディスプレイが2次元的な平面であるという制限からはぬけられない。ひとくちに言ってしまうと、画面上の像は、どうあがいても実物とは違うのだ。



ロボット・ゲームでは こんな良いコトもあるとか

まやかしではない3次元の実体がそこにあるのだという存在感によって、プレイ中の興奮の質も度合いも大きく違ってしまう。

ロボットゲームの優位性がそこにもある。

とはいっても、実際にロボットをゲームに取りこむのにはまだまだ困難な点が多い。

SRゲームでも、みんなで遊べるゲームにするまでにはいろいろな苦労があったわけだが、初めての試みに困難はつきものだ。

ロボットの能力について想像力を解放せよ!!

大きな組織力をもつ企業なら、意外にあっさりと優秀なロボットゲームを作ってしまうかもしれないし、メンテナンスも容易だろう。勇気あるグループが挑戦して一度成功すれば、あとはワッと広がるにちがいない。

マイコンにしても、テレビゲームにしても、ここ数年の間に、ひと昔前には考えられもしなかったものが登場してきている。現在の技術の進歩には、我々の常識は通用しないのだ。

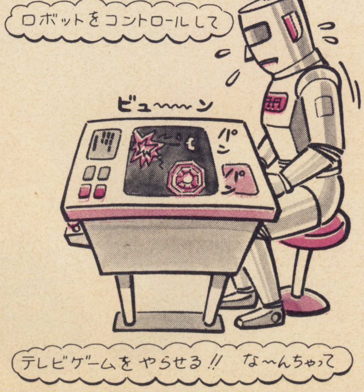
ロボットについても私たちの想像力が、ロボットの現在の機能にしばられることは、ロボット技術の発展にかえって悪影響を及ぼすことにもなりかねない。

私たちはあくまで夢を追えばよい。技術は必ずやそれらに応えてくれるはずだ。

現実的な話でいえば、ロボットは、各社の技術水準を示すバロメーターだから、おたがいに競いあって技術の優れたものが早く出現するということも、おおいにありうる。

とにかくロボットというのは、学問としても、ホビーとしても新しい、歴史の浅いものだけれど、それだけに、技術革新も目ざましくおもしろい。ロボット・ゲームにしても、その開発・実験の段階から、プレイヤーがあれこれと意見や注文を出し、見守っていくべきものだと思う。あれやこれやの夢が、それほど遠くない将来に必ずゲームの世界でも実現するはずだから。

あとは、お好み次第のロボットを選びだせば……BEEPERの出番だ。



 構成・文 古谷利器・虎谷泰昌＋東工大ロボット技研

パイナップル通信

文・桃園隆夫

知ってほしいな、コモドール

シンプルだけど、音とグラフィックが素晴らしい



▲名機COMMODORE—64の本体

やぁ、元気？ これから毎月、アメリカン・コンピュータの最新情報を届けてみたいと思っているんだ。ボクは、お茶の水『パイナップル』の通称〝モモさん〟こと桃園隆夫。以後、よろしく。

さて、今月は1982年に、コモドール・ビジネス・マシン（CBM）より発表された、COMMODORE—64の話。

まず、かんたんにハードウェアについて説明しておこう。C—64は、CPUに6502の兄弟分のような6510（日本ではなじみがないかもしれない）を搭載し、RAM64K、ROM20Kのとてもシンプルなマシンだ。そして、サウンドは、コモドール社が自社開発した素晴らしいカスタム・チップを載せている。

グラフィックは、同時に8つのキャラクターを働かせるスプライト機能や、同時に16色まで発色できる機能がついているんだ。

周辺機器には、専用のCOMMODORE—1541ディスクドライブ、1540カセット・ドライブ、1525プリンタなどのほか、MODEMやコミュニケーション・カード類も豊富にそろっている。拡張性も十分に考慮したたいへん素晴らしいマシンなのだ。

そのうえ、アップル同様、コモドール社は、新しいマシンを生みだしても、それまで発売してきた、古いマシンも継続してつくられているので、ソフトウェアもハードウェアも、仲良く、どんどん新しくなっていけるんだ。

その秘密はサウンドチップとスプライト機能

ソフトウェアについては、これはもう、あのアップルと同じアメリカ生まれのコンピュータだから、厖大な量のプログラムがある。推定3万～4万種におよぶ、ゲーム、ビジネス、ユーティリティーソフトが楽しめるんだ。

日本ではほとんどユーザーがいないけれども、世界的に見ると、アップルよりもむしろC—64のほうが、ユーザーが多いんだ。とくにヨーロッパやイギリスでは人気が高いみたいだね。

ゲームソフトは、アップル用に発表されたものはもちろんのこと、C—64・ATARI800のみに発表された、個性的なものが数多くある。できばえのほうも、ほかの2機種をしのぐものがかなりあるんだ。

その秘密は、前にものべたカスタムサウンドチップと、スプライト機能にあるといえる。このふたつの機能を各ソフトハウスともフルに生かし、また競いあっているので、素晴らしいソフトがどんどん生まれてくるんだ。

ミュージカルクほか強力ソフトがそろってる

さっそく、このC—64のソフトをいくつか紹介してみよう。

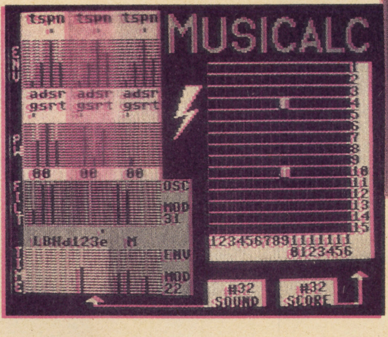
なんといっても最強選手は、WAVEFORM社のMUSICALCだね。このソフトがあるからC—64を買ったという人も少なくないはず。基本的には音楽のツールなんだけれども、その辺のシンセサイザーやシーケンサーより音も良いし、プロミュージシャンが使っても、十分に使用にたえるんだ。

32のプリセットのほかエンベロープ、フィルター、タイム、パルス・ウエーブがそれぞれ3種、ほかにもシンセサイザーに必要な機能はほとんど備わっている。このシリーズは♯1～♯3まであり、ほかに専用のキーボード（初心者用とプロ用）や、ニューウエーブ、ロック、アフリカン・リズムなど、いろいろなパターンの入ったデータ・ディスクが別売されている。

BEEPの読者諸君に、この音を聞かせられないのがじつに残念



▼カラーで見せられないのが残念なほど、きれいな画面。





▲ミュージカルクのパッケージ。



▼ミュージカルクのキーボード。

だね。
このMUSICALCを見てもわかるようにC―64のサウンド・チップは、PSGとはくらべものにならないほど良い音色が出るんだ。

次に登場するのは、SYNAPSE社のNECROMANCER。このシナップス社はおもにATARI800、C―64、アップルのソフトを開発している。どの作品もどこか一風変わったものが多く、音楽でいえば、ヨーロッパ系のニュー・ウエーブといった感じだ。

このNECROMANCERもやはり独特で、森に住む魔法使いが、悪い木の精と戦う、とてもファンタジー色濃い、アーケードタイプのゲームだ。もちろんC―64独特の音と画像が、いっそう効果をもりあげていることはいうまでもない。

シナップスには、ほかにも〝BLUE・MAX〟〝DIMENSION・X〟などの代表作がある。しかし、最近では残念ながら、少々入手するのが困難になってきつつあるようだ。



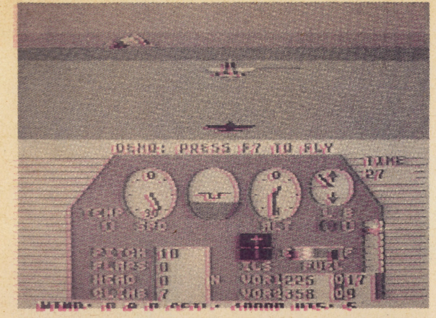
◀マンコプター(データ・ソフト)

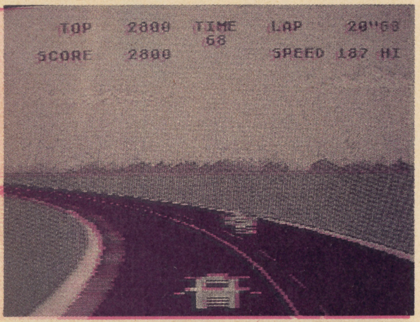
最後に、データ・ソフト社の、〝MANCOPTER〟を紹介しよう。これは人力ヘリコプターで海上をレースする、単純なルールのゲームだ。しかし、うっかり気をゆるめると、プロペラを回すペダルの回転が落ち、ヘリコプターもろとも海に落ちてしまう。すると、テーマ・ソングにのってジョーズが現れ、食べられてしまうんだ。

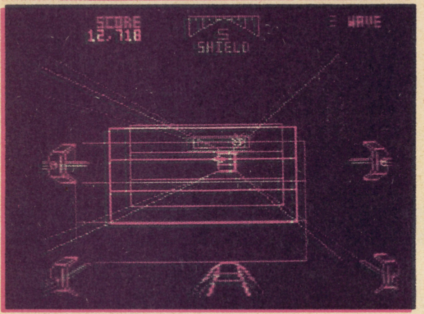
もし先に進めたとしても、行く手には、大切な食糧を横取りしてしまうチャッカリ屋のペリカンや、オリンピック選手顔負けのジャンプ力の大ダコがウジャウジャ待ちかまえている。そして、その前方には巨大な洞窟が……!

こんな感じでゲームは展開していくのだ。ほのぼのとしていて、キャラクターもとてもかわいく、つい何回もやってしまうゲームだ。

ビジネス、ユーティリティーもなかなかいいゾ







写真(上)『ソロ・フライト』離陸直後の画面だ。
写真(中)『ポール・ポジション』ファミコン真っ青のスピード感。
写真(下)『スターウォーズ』

このほかにも、もっとソフトを紹介したいんだけれど、紙数に限りがあるので、パイナップルでとても人気のあるものや、最新入荷のゲームを紹介してみよう。

FLIGHT・SIMULATOR・II、SOLO・FLIGHT、F―15、LODE・RUNNER、CHAMPIONSHIP・LODE・RUNNER、ARCHON、ARCHON・II・ADEPT、GUMBALL、DROL、POLE・POSISION、HULK、GHOST・BUSTERSなど、おもしろソフトがゴッソリ。本が1冊できてしまうほどだ。

また、ビジネス・ソフトでとくに広く使われているものにはPFS(パーソナル・ファイリング・システム)MAGIC・DESK(統合ソフト)ACCOUNTS・PAYABLE(会計)MULTI・PLAN(スプレッド・シート)CUT&PASTE(ワープロ)BANK・STREET・WRITER(ワープロ)などがある。



◀クウィック・ロード

通信用では、TELETALKが、今もっとも注目をあびているソフトだ。

ユーティリティーでは、KWIK・LOAD、DISK・MASTER、SAM、DISK・ARRANGERなどが多く使われている。

言語の種類も豊富だ。ASSEMBLER―64、MERLIN―64(ともにアセンブラ)、NEVADA・COBOL、NEVADA・FORTRAN、PILOT SIMON'S BASIC、AZTEC―Cなど、幅広く言語が使えるんだ。

なんだかほめてばっかりになってしまったけれど、こんな素晴らしいコモドールも、日本ではまだ一部のマニアにしか理解されていない。ちょっと寂しい話だね。

さて次号は、アップル・フリークの間でかくれた人気者、ビーグル・ブラザーズのソフトを紹介したいと思っている。

愛読者カード 今月の通信簿の記入の方法

ＢＥＥＰ編集室では、ＢＥＥＰをより充実させるために、読者の皆さんに今月のＢＥＥＰを採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみハガキ裏面の「今月の通信簿」欄に○で記入してください。

01　表紙
02　特集テレホビーゲーム大作戦
03　メガ・オービス
04　トーク・レビュー
05　ブラック・オニキス
06　ビデオゲーム集中講座
07　Beep Load
08　ファンタスティックＲＰＧナイト
09　Beeper試写室
10　Quiz Panic
11　びーぴんぐルーム
12　読者プレゼント
13　ザ・ロボゲーム
14　パイナップル通信
15　ベストヒット21
16　テレホビーゲームトップ10
17　おもしろソフト情報局
18　テレホビーレビュー
19　芳珍玉一のレビューBox 7
20　デビューあべにゅう
21　パソコンおじんの二言五言



次号予告

特集――ビデオゲーム・グラフィティ

スペース・インベーダー以後、ビデオゲームは日本のゲームセンターを炎のように侵していった。そして『ギャラクシアン』『ゼビウス』『パックマン』などの名作が次々に誕生した。次号の特集では、ビデオゲームをインベーダー以前のテニスゲームまでさかのぼり、その後の名作・傑作を、珍しい写真をまじえながら、いっきにお見せしよう。ビデオゲームマニアが泣いて喜ぶ大特集だ！

第4号は3月8日発売。乞う御期待!!

●はじめの頃は、ゲーム誌を作っているのだから、さぞかしいろんなゲームが楽しめるだろうと思っていた。しかし、実際に本が出はじめると、ゲームをしているヒマなんかありはしない。ましてや、パソコンの勉強などする時間などあるはずがない。ゲームとパソコンのなかにいながら、それらからだんだん遠のいていく毎日である。（TAKE）

●思っていた以上に多くのビデオゲームファンのみなさんからお便りをもらって、とてもうれしく思っています。

ところで今月とりあげたエグゼド・エグゼスは、この本が出るころ発売されるニューゲームなのです。今後、この種の紹介ページをなるべく多くしていきたいと思います。AMファンのみなさん、ヨロシク（T・S）

●「明日、朝イチでね」と、タケチャンとⓕに原稿を催促して、K氏は夜の街へ消えました。ジンはとうにネオン街、T氏の姿はもちろんありません。残ったふたりは『朝イチ』厳守の約束をかわしたのに、タケちゃんは舌の根のかわかぬうちに……。夜9時、原稿を仕上げた彼の「お先に」のひと言。ⓕの今夜は、新宿で『裏切りの街角』です。（ⓕ）

●今月号から従来の「ホビーマシンゲーム」を「テレホビーゲーム」、「アミューズメントゲーム」を「ビデオゲーム」と呼ぶことにした。これまでも編集部内部でどういう呼び方が適当かケンケンガクガク議論があったことだ。一部にはまだ違う意見もあるようだけれど、なんとか定着させたいと思っている。みんなも使ってほしいな、この呼び方。（K）

●好評シリーズ「ここが嫌いだ！」今月はライターの試験のためお休みです（ほんとに勉強してるのかなー）。前号の「Fーレースに大旋風」や「ゼビウス」には、みなさんからたくさんの意見や感想が寄せられました。ありがとう。BEEPに載せたり、編集の参考にさせてもらうよ。これからも、ハガキか封書でどんどん意見を送ってほしい。（ジン）

プログラム・バグと内容に関するお問い合わせは
月曜日〜金曜日の
午後4時〜6時の間
下記の電話にてお受けしています。

東京 (03)-263 2230

●編集
豊田素行　麻生健司　白勢房枝　新保利昭
武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド　遠藤行一　浮田利康　木下淳博
桜井博道　佐々木好幸　早川　浩
Lumen Party
●海外協力
駒形成美
●技術
松田辰夫　小林初雄　徳永聡
●校正
関　民子＋グループごじら

月刊Beep 3月号　定価360円
■昭和60年3月1日発行（毎月1日発行）第1巻第3号
通巻3号
■発行人　孫　正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版部　〒102　東京都千代田区四番町2-1
☎03・261・4095
本社　〒102　東京都千代田区九段南2-3-14　靖国九段南ビル２Ｆ　☎03・263・3690
大阪支店　〒542　大阪市南区難波千日前5-19
☎06・644・0191（代）
■印刷　大日本印刷株式会社

イラストレーション・沢田としき

SOFT JUNGLE
ソフトジャングル

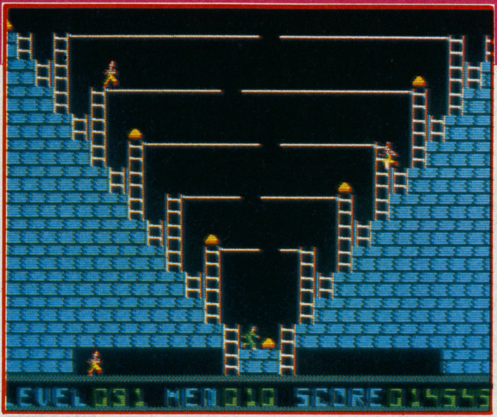
3月。春色の風に乗って、新しいソフトが届いた。キミの部屋にも新しい風、吹いてるかな。



いまオイシイのはこれだ!!

ベストヒット21

キミのお年玉はどのソフトに?——と、今月はワクワクしてしまった。22位以下の動きがとにかく面白い。なんたって忘れられた(?)古株とホヤホヤソフトが目白押し。どうなっちゃってんの!?



1位 ロードランナー

(ソニー)(ソフトプロ)(システムソフト)

●アクションゲーム

返り咲いてまたまた1等賞を獲得しました。この人気、いつまで続くのかしらと不安になってしまいます。だって書くことなくなってしまうんですもの。FM—7/77に移植されたおかげで今後もかなり伸びそうだし、まだしばらくは悩まされそう……。〈写真はSMC—777版〉

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス名)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1		ロードランナー(ソニー、ソフトプロ、システムソフト)	AC	PC-60mkII/80mkII/88/98 X I, FM-7/77, SMC-777	D(6,800円) T(4,800円) ※価格は機種によって異なります
2	↑	ファイヤークリスタル(BPS)	RP	PC-88/98	D(7,800円) T(4,800円)
3		野球狂(ハドソン)	AC	PC-60mkII/88 XI, FM-7	D(6,800円) T(4,000円)
4		ヴォルガード(デービー)	AC	PC-88, XI FM-7/77	D(6,800円) T(4,500円)
5		プラズマライン(テクノソフト)	AC	PC-60mkII/66/88, XI FM-7, MZ-20/22	D(6,900円) T(4,800円)
6	↑	スターアーサー伝説III(T&E)	AD	PC-60mkII/66SR FM-7/77	D(6,800円) T(4,800円)
7	↑	ブラックオニキス(BPS)	RP	PC-88/98/98F XI	5D(7,800円) 8D(8,800円) T(5,800円)
8	↑	プロフェッショナル麻雀(シャノアール)	N	PC-88/98 FM-7	5D(6,800円)
9		ちゃっくんぽっぷ(ニデコムキャリー)	AC	PC-60/88, FM-7/77 MZ-20/22, XI, MSX	D(7,500円) T(4,500円)
10		タイニーゼビウス(電波新聞)	AC	PC-60/60mkII/66	T(3,500円)
11	↓	ザ・コックピット(コムパック)	S	PC-88/98, FM-7 XI, MZ-15/20/22	D(5,800円) T(4,800円)
12	○	リングの上は大さわぎ(日本ソフトバンク)	AC	FM-7/77	T(3,200円)
13	↑	スカイジャガー(コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
14		パンチボール(ハドソン)	AC	PC-60/88 XI, FM-7	D(5,800円) T(3,600円)
15		ザース(エニックス)	AD	PC-88 FM-7	D(5,800円) T(3,600円)
16		フラッピーリミテッド(デービー)	AC	MSX	ROM(5,800円)
17	○	熱戦甲子園(カシオ計算機)	AC	MSX	ROM(4,800円)
18		サラダの国のトマト姫(ハドソン)	AD	PC-60mkII/80mkII/88/98F FM-7, XI, MSX, MZ-15/20	5D(4,800円) QD(6,800円) T(3,800円) ROM(4,500円)
19		ハイパーオリンピックI(コナミ、デービー)	AC	MSX XI/D/ターボ	ROM/T(4,800円) D(6,800円)
20	↑	ゴーストバスターズ(ポニカ)	AC	MSX	T(4,800円)
21	(↑)	コナミのテニス(コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)

傾向			
	↑ 前月から急上昇!	↓ 前月から急ダウン	○ 今月の注目ソフト

ジャンル			
	AC アクション	AD アドベンチャー	S シミュレーション
	RP ロールプレイ	N ノンセクション	

●協力店　九十九電機札幌1号店　バグハウス札幌　石丸電気ラオックス本店　ラオックス新宿　ヤマギワ玉川店　富士音響マイコンセンターRAM　ベルコム日立　J&P京都寺町店　ソフトランド



2位 ファイヤークリスタル

（BPS）

●ロールプレイングゲーム

前回6位から堂々2位に。1位との差もわずかなので、このままいけば1等賞も!? 予想どうりパート1の″ブラオニ″も、つられて24→12→7位と再燃、ファンをどんどん増やしているようです。ちなみにBEEP編集室にも″ブラオニ″と、このファイヤークリスタルへの質問電話がひっきりなし。応対しているタケちゃんは、夢でまでうなされています。同情。でも「答えは教えません」と強気です。〈写真はPC—88版〉



3位 野球狂

（ハドソン）

●アクションゲーム

1等賞になったかな、と思ったらアッという間に3位に落ちてしまいました。でも野球ソフトの底力はスゴイですからね、なんたって″一億総野球ファン（!?）″ていうくらい日本中が野球好き。ゲーム界とマンガ界から野球を取ったら、コーヒーを入れないクリープになっちゃいます。あ、もちろん人気の影にはソフトの魅力も十分だからです。〈写真はX1版〉

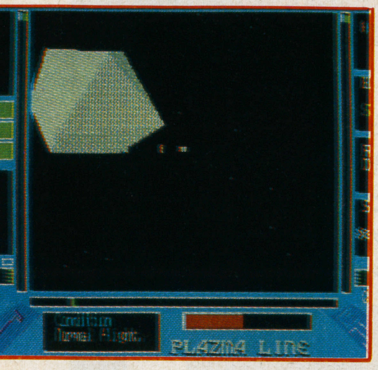


4位 ヴォルガード

（デービーソフト）

●アクションゲーム

″アニメの技法を採用″と聞いて飛びついたムキも多いのでは? 下ばっかり攻撃してて、前からの敵に気づかなかったなんてことのないように。笑われてしまいます。″二兎を追う者一兎を得ず″は、ゲームでは通用しないんですね。〈写真はPC—88版〉



5位 プラズマライン

（テクノソフト）

●アクションゲーム

前回に続いてベスト5入り、—88版〉なみ大抵のことではありません。対応機種が多いせいもあるけれど、これはやっぱり面で処理された3Dの威力でしょうね。ただし、6位以降に有力候補が続いてますから安心はできません。〈写真はPC

—注目ソフト—

■12位 リングの上は大さわぎ（AC）

日本ソフトバンク——BEEPの兄貴分『Oh! FM』に掲載され、新しくなって商品化されたもので、初登場で12位に! そーいえば、日本人はプロレスも好きなんでしたね。怪物オムスビ、ドラム缶コーラが飛んできてリング上はもう……。

■17位 熱戦甲子園（AC）

カシオ計算機——プロは嫌いだけど高校野球は好きという人も多いのです。春の選抜も近いし、タイムリーな登場です。

■21位 コナミのテニス（AC）

コナミ——前回は発売間もなく50位圏内に入れなかったのに、一挙に名前が出ました。ふたりでも楽しめるのが嬉しい!

スカイフォックスをしのぐのは″カラテカ″しかない!?

″カラテカ″は、空手ファンならずともぜひ試してみたい一本。なんたってオープニングの画面、かなりマジにアニメしてるんです。悪魔が美姫マリコを部屋に閉じこめてしまうんだけど、そのときのマリコの姿を見ると″助けなきゃ!″って気になってしまうんです。

アップルベスト10

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体（価格）
1	スカイ フォックス	AC	5D（9,700円）
2	カラテカ（空手家）	AC	5D（11,000円）
3	ロードランナー	AC	5D（11,000円）
4	アーコン	AC	5D（12,800円）
5	フライトシミュレーターII	S	5D（16,500円）
6	ウィザードリー	RP	5D（15,000円）
7	ウルティマIII——エクソダス——	RP	5D（17,500円）
8	チャンピオンシップロードランナー	AC	5D（8,500円）
9	サマーゲームス	AC	5D（9,700円）
10	キングズ クウェスト	AC	5D（12,000円）

協力店 富士音響マイコンセンターRAM

テレホビーゲーム TOP 10

先月までの呼び名にかわって今月からテレホビーゲームトップ10となりました。今月はエキサイトバイクがF1レースを抜いていきなり第1位となったり、ゼビウスなどの人気ソフトが品不足のために6位にとどまるなど、ヒットチャートもかなり荒れ模様です。

ランク	前月ランク	ゲーム名(機種名・メーカー名・定価)	
1	—	エキサイトバイク	ファミリーコンピュータ用 任天堂 5500円
2	1	F1レース	ファミリーコンピュータ用 任天堂 4500円
3	5	マリオブラザーズ	ファミリーコンピュータ用 任天堂 4500円
4	—	クルクルランド	ファミリーコンピュータ用 任天堂 4500円
5	2	ゼビウス	ファミリーコンピュータ用 ナムコット 4900円
6	5	マッピー	ファミリーコンピュータ用 ナムコット 4500円
7	—	チャンピオンサッカー	SG-1000、SC-3000/H用 セガ 3800円
8	—	モナコグランプリ	SG-1000、SC-3000/H用 セガ 4300円
9	—	ベースボール	ファミリーコンピュータ用 任天堂 4500円
10	3	ロードランナー	ファミリーコンピュータ用 ハドソンソフト 4500円
協力店		●西武百貨店池袋店(東京・池袋)●ことぶきや大宮東口店(埼玉・大宮)●ことぶきや日吉店(神奈川・港北)●阪急百貨店(大阪・梅田)	

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

1 エキサイトバイク



(任天堂)

発売と同時にいきなりトップとなったモトクロスゲーム。

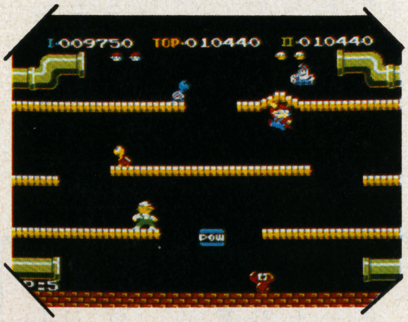
2 F1レース



(任天堂)

トップの座は、あけわたしたものの依然として根強い人気だ。

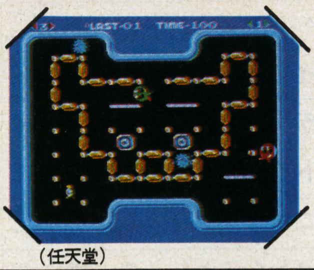
3 マリオブラザーズ



(任天堂)

ファミコン入門者からマニアまで多くのファンを持つ人気もの。

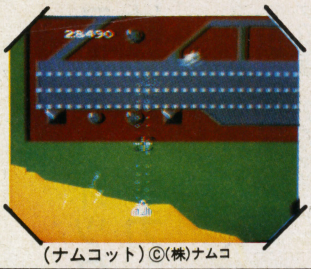
4 クルクルランド



(任天堂)

クルクルまわって、オジャマ虫が隠したBARを捜し出せ。

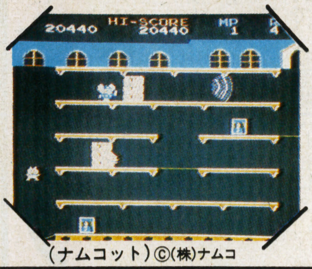
5 ゼビウス



(ナムコット)Ⓒ(株)ナムコ

品切れのショップが続出しているため、実際はトップクラスの人気。

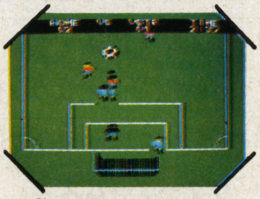
6 マッピー



(ナムコット)Ⓒ(株)ナムコ

かわいいキャラクターとコミカルなBGMで楽しさ100倍。

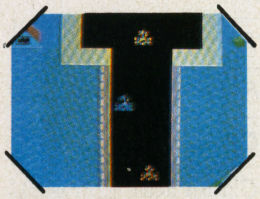
7 チャンピオンサッカー



(セガ)

実際のサッカーをシミュレートした本格的なサッカーゲームだ。

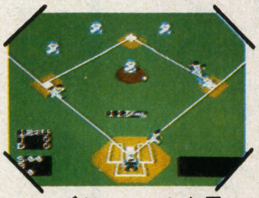
8 モナコグランプリ



(セガ)

突進する妨害車をジャンプで避けて、追い抜け。

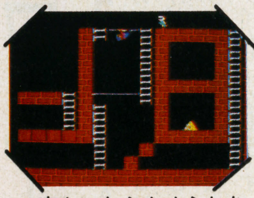
9 ベースボール



(任天堂)

カーブやシュートも思いのまま、ふたりで遊べば楽しさ倍増。

10 ロードランナー



(ハドソンソフト)

一度やったらやめられないファミコンゲームのビッグヒット作。

おもしろソフト情報局

謎の頭脳集団の挑戦に立ち向かえ

謎の秘密結社、黒妖社の首領ドクター・Kより初めて挑戦状が届いてから約2ヵ月が過ぎた。その間、健・英之・麻衣の3人組は計2回の挑戦をクリアした。そしてキャプテンは、あまりにも不明な点の多いドクター・Kについて、少しでも多くの情報を得るべく渡米した。彼の帰国後しばらくして、スティーブ・ジョンソンという男からエアメールが届いた。

アメリカに遊学していたときのキャプテンのルームメイトで仲の良かった友人、それが手紙の差し出し人、スティーブだった。

「あのころはふたりとも他愛ないイタズラで他人を驚かせることが大好きな悪ガキだったね。以後、あいつは犯罪学の大家であるヤング博士に学び、一番弟子だとか言われていた。この間会おうとしたが連絡がとれなかったんだ。

ドクター・Kの魔手は、コンピュータ産業や先端技術業界の若手かつ優秀な人材を的確にマークしていたな。ゲームマニアを自負する学生達も狙われていた。数ある行きずり殺人の被害者の中に、黒妖社によって命を奪われた人がいるのかも。だがそれよりも……」

不安、打ち砕かれた自尊心、疑心暗鬼。精神の均衡を失う者もいれば、自殺者も出た。恐怖ゆえにいら立ち、ゲーム仲間を殺害した学生もいる。前後の見境をいとも簡単に失うなんて精神が脆弱なんだ、そう言えばそれまでではある。

「しかし、そこが狙いなんだろうな、奴らの。初めは一部の人間を、そのうち総ての人々を不安で覆う。決して尻尾はつかませない、あくまで正体不明の頭脳集団なんだ」

「スティーブさんの意見?」

まあそういうことだ、とキャプテンは曖昧に返答した。

「へーえ、そんなことが書いてあんのかぁ。英語だとさっぱりだ」

手紙をひねくり回している健にキャプテンが言う。

「ひとつ、おかしな個所があるんだ。どうも気になるな」

手紙のやりとりは何度かしているのであるが、彼のサインがどうもいつもと違う、とキャプテンは語った。記憶違い、あるいは思い過ごしならいいんだが……と。

そして、ドクター・Kから3たび挑戦状が送られてきた。

挑戦状

先日は失敬。最近、血の気ばかり多い愚鈍な輩がふえて私も困っている。彼らは私の組織にはふさわしくない。釈放後、それなりの処分をしたよ。しかし、当初の目的は果たされた。挑戦状に私の正体を示す微かな刻印を残してしまったので、君が気づかぬうちにその部屋から持ち出そうとしたのだ。

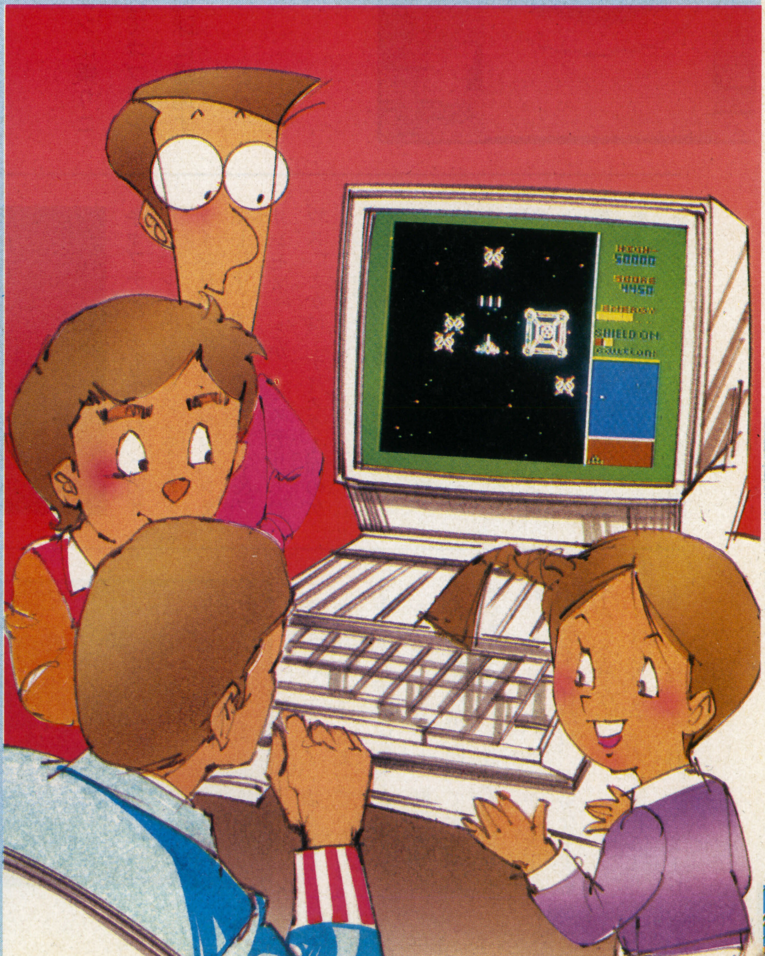
情報によると君は渡米したそうだが、何かわかったかな、この私について。

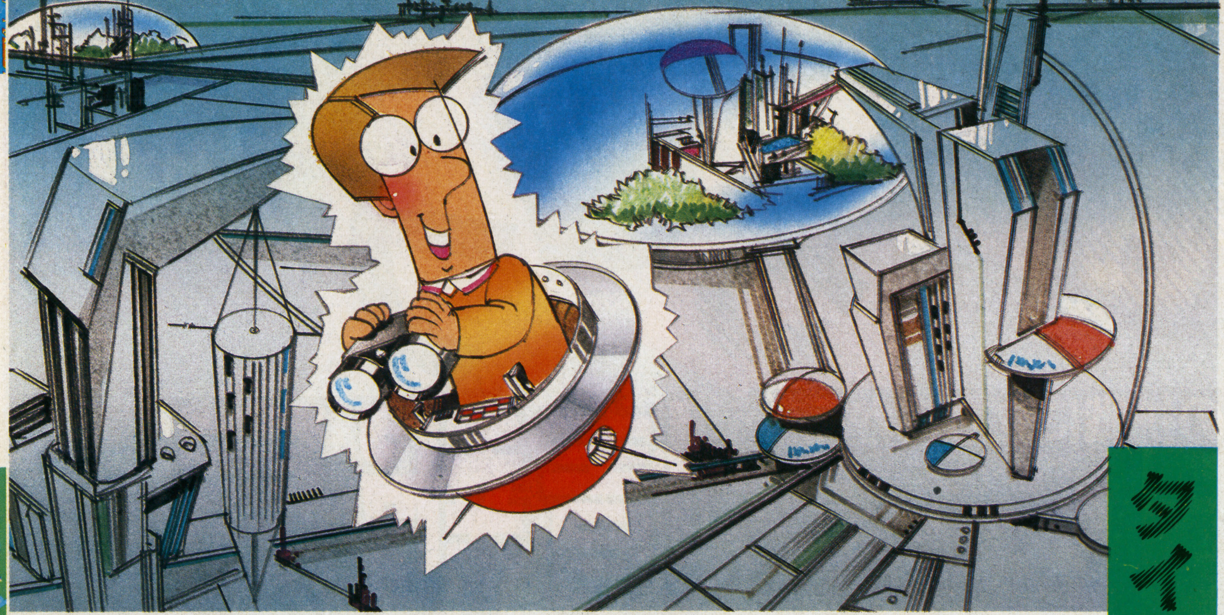
では今回もせいぜい頑張ることだ。諸君らの、身の安全のために。

黒妖社　ドクター・K

今・月・の・ソ・フ・ト

- ●TIME ZONE (PC-88 mkII 98 98F、FM-7 NEW7 77 8)
- ●Eformn (PC-60 mkII SR 66 SR)
- ●アゲイン (PC-88 mkII、FM-7 NEW7)
- ●ミスターDo vs ユニコーンズ (MSX)
- ●ハイライズ (PC-88 mkII、FM-7 NEW7 77)





まずは古人の知恵を借りよう

夢かうつつか、世界をまたにかけた時間旅行にGO！

タイムゾーン

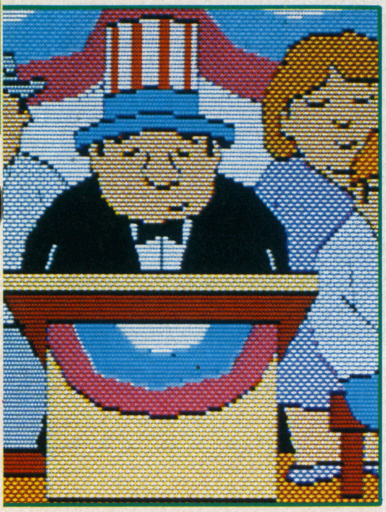
スタークラフト

ストーリー

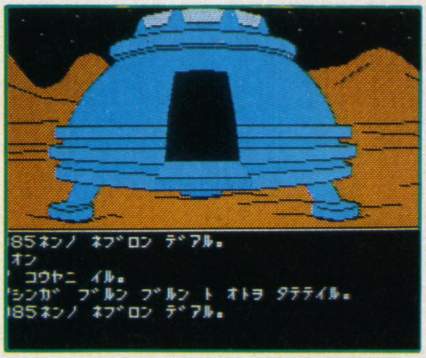
夢をみた。夢のなかで、君はタイムマシンを駆使し、地球破壊をたくらむネブロン人の陰謀を破り地球を守るという任務を遂行していた。翌朝目覚めると、あの夢のなかに出てきたタイムマシンが、目の前に存在しているではないか。正夢だったのだ！

勇気を振るい起こしタイムマシンに乗りこんだキミは、時空を超えた冒険を経てネブロン星の巨大光線銃を破壊し、無事地球に帰還することができるだろうか⁉

価格　5D……1万9800円



アップル用のオリジナルと比べてみよう



キャプテン　そもそもね、このオリジナルを出してるシェラ＝オンライン社のハイレゾ・アドベンチャーシリーズの、『ウィザード&プリンセス』とか『ミステリーハウス』とかは、ディスク1面のゲームだったんだ。

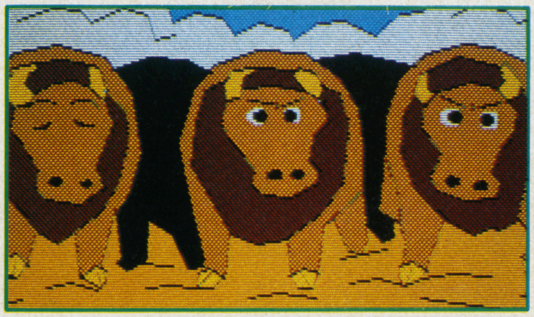
ところがこの『タイム・ゾーン』のオリジナルは、ディスク6枚、12面も使用しているんだな。そのゲームを、スタークラフト社がFM用に移植すると、ディスク8枚という大作になったんだよ。

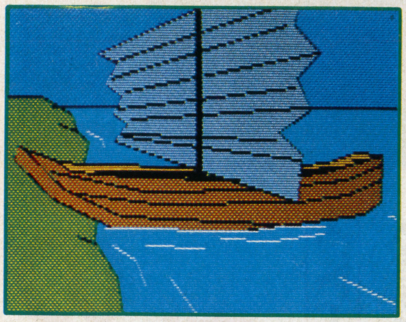
英之　凄い！　もうこれは凄いよ、まったく。両面倍密のディスケットが8枚入っているのを見たときの驚きといったら！　表と裏にデータがぎっしり詰まっているんだ。まずこの段階で圧倒されたよ。

データは豊富だし、時間と空間を自由自在に飛び回って未来の地球を救うっていう設定も文句ないね。シナリオも、さすがに天下のオンライン社だね、安易な手抜きなんて全然ないよ。

8枚もあるディスケットには、1、2―A、2―B、……2―G





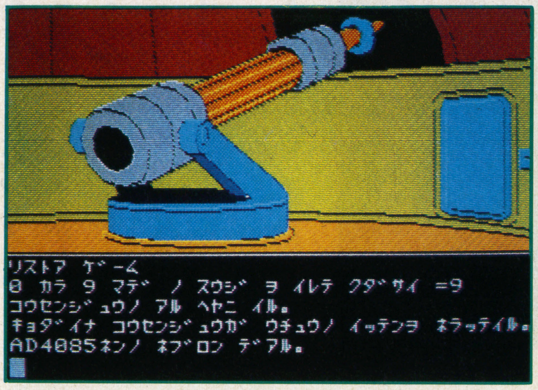


と番号がふってある。1番のディスケットには、メインデータが納まってるらしく、これは常時ドライブ1に入れっぱなしだ。あとの7枚に画面データがこれでもか、これでもか！ってな具合に納まっているんだね。

麻衣　興奮しちゃって。汗かいてるわよ。

このパッケージはオリジナルとおんなじなんですってね。黒い箱のデザインもいいし、箱を開けるとマニュアルの表紙が赤ってのも洒落てるわ、うん。

入力は全部カナなのね。あと略号として英字が少しだけ使えるの。私はカナ入力にだいぶ慣れちゃったし、ひんぱんに使う単語って多くないから、それほど苦痛じゃなかったんだけど、アルファベット入力に慣れ切ってる人にはどうかしらね。日本語版として移植する際に、カナでもアルファベットでも入力できるように工夫してもらえないかなあ。





大量のデーター功あり、また罪あり

健　とにかく根性がいるね、これに取り組むには。ひとりでやろうなんて思ったら、1週間や2週間じゃすまされないだろうね。上級者でもそれくらいの心構えはいるんじゃない？　このソフトを作った人って、どーゆー根性してたんだろうって思っちゃうぜ。

それから、いつものことながら絵を描くのが遅い！　もちろんカラーオン／オフっていう命令はあるけどさ。カラーオフにすると、ペイントしない分だけ確かに速くなるんだよね。でも色なし画面なんてつまんないしさ。で、カラーオンにすると5倍以上は時間がかかるね。データが多いし、画面にも凝ってんだろうってことはわかるんだけどさ。

英之　第一、速度を上げたい人のためにカラーオフ命令をつけるなんてこと、それ自体ユーザーをバカにしてるようなもんだね。ストーリーもいいし、手ごたえのあるゲームだけに、こういうことをされると僕としちゃ寂しくなるよ、何だか。

麻衣　親切のつもりかもよ。速いのがお望みの方は速くできますよって。でも、そんなにへんに凝らなくてもいいのに。

キャプテン　どうしても速度は気になるようだね。そのほかにも、ストーリーが壮大で、とくに前半は舞台が広すぎるため、面白さの密度が薄くなってしまっている。これはオリジナルのころからの問題点なんだよ。



2部構成の壮大な冒険が、いま始まる

キャプテン　第1部はタイムマシンをフルに活用して、地球上の各時代を飛びながら、道具を集めるんだね。

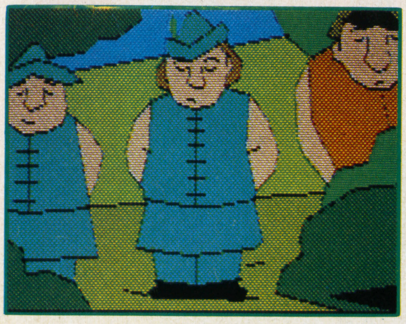
物々交換をしながら進んで行くんだが、交換される品物がオリジナルとは違っているね。たとえば、ナポレオン夫人のクシを渡してもオーストラリア土人は喜ばないし、インディアンの酋長が持っている弓は、鏡では手に入れることはできないぞ。

麻衣　2085年の東京では、地下鉄を乗りこなさないとダメね。いかにも現実的でよかったんじゃない？

英之　オリジナルと違う部分だね。1000年のコンゴでも、一瞬ドキッとさせられた。川原に大木が1本だけ倒れてるんだ。どうこなすかが腕の見せどころ、かな。

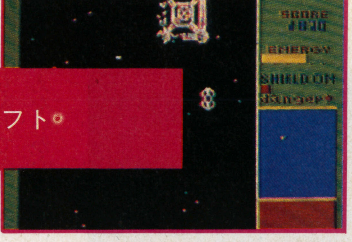
第2部はいよいよネブロン星にのり込んでいく、本格的アドベンチャーだ。とくに最後の迷路は難関なんだよ。地面前方を、それまで使ってもみなかったような長い道具で探っていかないと、地雷にふれていっぺんでお陀仏だ。他のシーンも厳しいよ。うかうかしてられない。だから最後まで終わらせたら、やったぜ！ってね。

キャプテン　成功するためには、こまめにセーブすることと、冴えた頭で根気強く取り組むことだ。基本的なことだけれどね。ストーリーは無駄も省かれ、改良も加える努力もなされていて、いいものに仕上がっているようだ。第1部、そして第2部を完璧に仕上げて物語に終止符が打てるか否か、それはプレイヤーの腕次第だ。



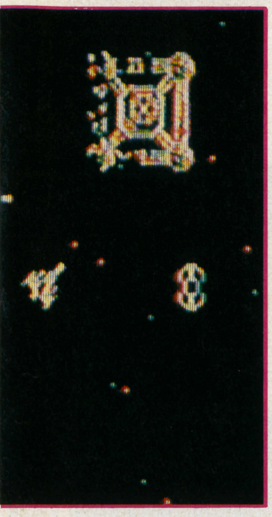
頼みのハイパー船の動きは滅茶苦茶 敵は次々に出現

自由に飛び回れてサイコー!





Eformn システムソフト



ストーリー

ある日突然レーダースクリーンに現れた歪(ゆが)み。調査船からのテレックスによると、それは何者かの手によって特殊な方法で空間をねじ曲げて造り出された、宇宙の閉鎖空間であるという。そしてその空間にBAZVOSという要塞(ようさい)が建造されつつある。早く何とかしないと地球が危ない。通常のパトロール船での侵入が不可能なため小型高性能戦闘機EF(エフ)ORMN(オームン)が出動することになった!

閉鎖空間に侵入し敵機の攻撃をかわしながらBAZVOSを破壊する。しかし休む暇はない。EFORMNは次なる閉鎖空間へとワープし、戦い続けるのだ……。

価格 T……4000円

ファースト・シーンはシンプルに

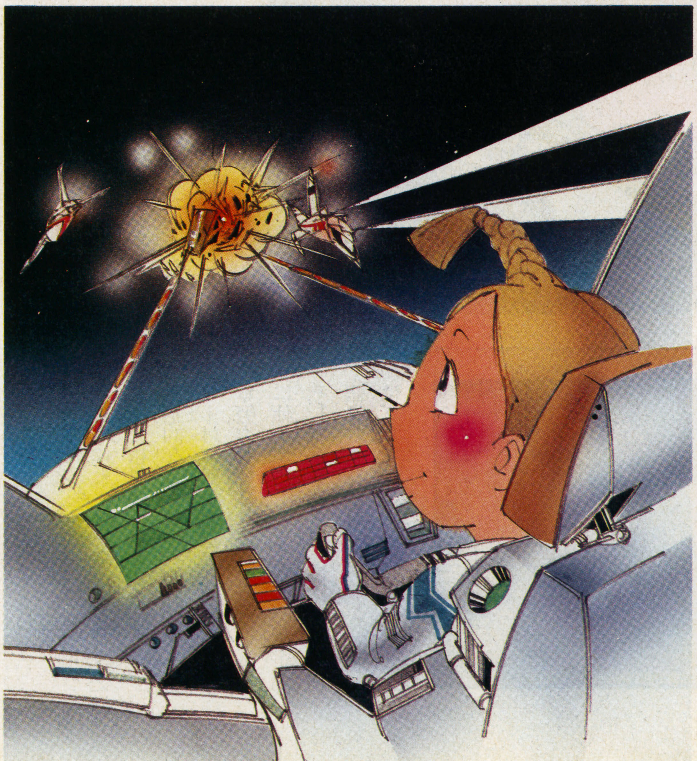
健 とにかくまず、パッケージを見てビビったね。〝難易度5〟、つまり〝最難、ほとんどパニック〟ゲームだってんだから。この難易度ってのは1から5まで分かれてんだけどさ。さすがの俺(おれ)も、手も足も出ないようなゲームかと思って、冷や汗かいちゃったぜ。

ところが、びくつきながらもRUNさせると、タイトル文字が意外とシンプルなんだよな。画面の下方から〝EFORMN〟の文字がゆっくりとスクロール・アップしていくんだ。バックに流れる音楽はバロック調っていえばいいんだっけ、ちょっと不思議な雰囲気の曲だ。タイトルに続いて制作スタッフの名前がしずしずと上がっていく。ちょうど映画のシーンみたいに。派手じゃないんだけど、さりげなく、カッコイイ。ここで思わず、SF映画の主人公になったような気がしちゃったりして。

麻衣 単純ね、人間が。

タイトル画面が終わるとDEMO画面になるんだけど……当たり前かしらね……何かに似てるな、と思ったらあのボスコニアンにそっくりなのね。星々が点在する大宇宙空間をバックに、自分があやつるべき戦闘機がいつも真ん中にいるの。で、バックの画面だけがどんどん変わってくのね。

いざスタートさせてみると、自分の戦闘機の状態が赤・黄・青で表示されるけど、ここもボスコニアンに似てるわね、ただしEFORMNの赤は〝DANGER〟のしるしだけど。

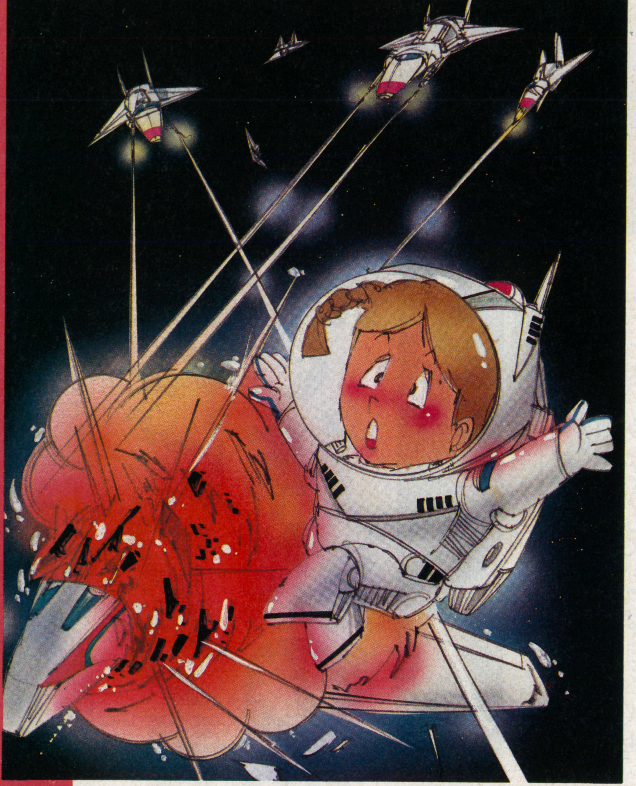


方向を変えるには4つのカーソルキーを使うけど、実際には8方向に方向転換できるわけね。右上に移動したいときは↑と→のふたつのキーを同時に押すって具合。この斜め方向への転換って意外と技術を要するのよね。あとミサイル発射のスペースキーはいつもとおんなじね。EFORMNはシールドを持っててそのON/OFFはDELキーで行えばいいわけね。このシールドの使用には一長

一短あるわね。エネルギー節約のためにシールドOFFにしておくと、何かにぶつかったときにいっぺんにやられちゃうしね、うまくコントロールしなくちゃ。

効果抜群、思わず見入ってしまうのだが

英之　なかなかよくできてると思うよ、画面とかきれいだしね。背景の星々が想像以上に美しいもんで、びっくりしたね。それに、近くの星ほど速く、遠くの星はゆっくりと流れていくもんだから、立体感、というか臨場感があるんだよね。これは期待してた程度を超えてたんで、嬉しかったなあ。色とりどりにまたたく星の世界に吸いこまれてくようだよ、背景だけ見てると。思わず見とれてゲームがおろそかになってしまいそうになるね。



健　効果音もいいよな。ゲームセンターほどのノリじゃないけどさ。やっぱり、この音はあってほしいもんだよな。かわいいっていうか、軽快っていうか、いかにも60シリーズらしいんだ。

キャプテン　おいおい、バックの星や効果音に感激してるのもいいが、敵機襲来だぞ。

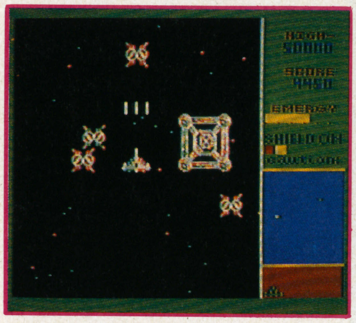
健　ひぇーっ。さすが難易度5だね。敵の攻撃にはまったく手加減がないよ。EFORMNにはシールドがあるからってんで、少しぐらい敵にぶつかってもどうってことないんだけどさ、そう考えてると気がゆるんで、必要以上に敵と接触してエネルギーの無駄使いをしてるような気がする。用心しなきゃ。

このEFORMN、動きは素早いね。キー入力に対してきびびと方向転換してくれる、これは嬉しいよ。やりがいがあるってもんだ。このテのゲームは動きの速さが命！　だもんね。おーっと、敵だ。

キャプテン　逃げながらも撃っていかなきゃいけないぞ。どうも撃ちまくっている割には、いっこうに敵機に命中しないようだね。このEFORMNは前からだけしかミサイル発射ができない。ボスコニアンの戦闘機のように前後から発射できるわけじゃないから、同じ調子でやってると失敗するぞ。パワーアップしたければハイパー船を撃てばいいんだが、このハイパー船の動きは複雑だ。攻撃できそうかな。

英之　でもそのハイパー船だって、敵の護衛船を全部やっつけないと出てきてくれないでしょう。難しいよ、このゲームは。僕は遠慮しとこう。やっぱり。

キャプテン　そういう人のために、と言っちゃ何だけどね、このゲームにはちゃんと『練習版』がついてるんだよ。初心者や、腕にいまいち自信のない人はこの『練習版』で鍛えるといい。多少、易しくなっているんだ。たとえば、要塞のBAZVOSの攻撃方法だね。BAZBOSは4すみの角から撃っていかなきゃいけない。『本番』では、斜めから攻撃しなければならなくなっているんだ。ということは同時にふたつのカーソルキーを押さねばならず、麻衣ちゃんも言ってたように技術を要するわけだ。だが『練習版』だと、上下や真横からの攻撃も許されているから、かなり楽なはずだよ。



まずは1万点を目標に、面数で勝負せよ

麻衣　ひとつの閉鎖空間にあるすべてのBAZVOSを破壊すると、次の空間、つまり次の面に進めるわけよね。BAZVOSとEFORMNとの位置関係はレーダーマップで知ることができるわ。

めでたく、すべてのBAZVOSを破壊して次の面に進んだとしても先は険しいわよ。敵機はより激しく攻撃してくるし、もう、BAZVOSの数はふえるし、もう、たいへんよ。それが32面もあるっていうんですもん。

健　エネルギーはどんどん減ってく一方なんだよな。なにげなくエネルギー補給船はマップ上に現れるものの、またいつの間にかなにげなーく消えてしまう。どこに現れてくれるのか予測できるもんじゃないし、遭遇して接触できたらめっけもんだね、こりゃ。

ふーぅ、疲れた、疲れた。このゲームはスコアよりも面数で勝負すべきだね。『××万点いった』なんていうより、『××面までクリアした』ってほうが、このEFORMNに限ってはかっこよく聞こえるよ、絶対。でも一応さ、目標としては1万点を目安にすればいいんじゃない。ゲーム終了後、得点が5位以内だとハイスコア登録ができるんだけど、一番初めは1万点がボーダーラインなんだ。つまり1万点以上から登録され始めるってわけ。名前、年齢、そして血液型が入れられる。このハイスコア登録もゲームセンターっぽくて、気に入ってんだ。

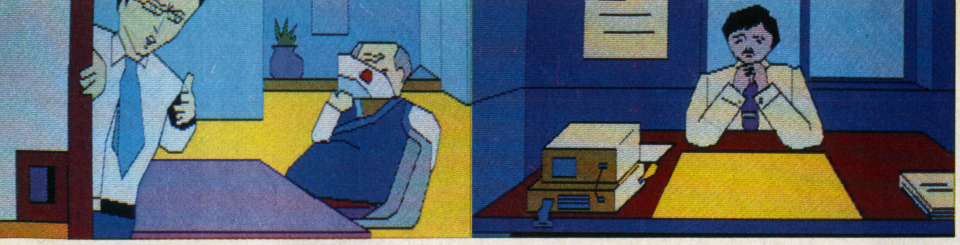
まずは1万点以上の点をとって、それから頑張ってよりハイなスコアを目指してくといいと思うよ。

キャプテン　『練習面』のボーダーは2万点だからね。技術不足ゆえに『練習面』に取り組んでいる人には、きつい評価だろうな。『練習面』と銘打っているからには、もう少し易しくてもよかったような気がするね。スピードを遅くするとか、敵の数を減らすなどして。ま、難しいゲームだがその難しさがマニアにはこたえられないだろうね。初心者も自信をなくさずに頑張って欲しい。

英之　わかりました！　頑張ってみよう。元祖6001で可動なゲームなんて最近少ないしねっ。

"人生をもう一度"の夢が実現!?

7つのビッグサクセスを成就させて神様の仲間入り



アゲイン

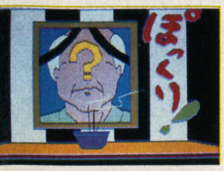
エニックス

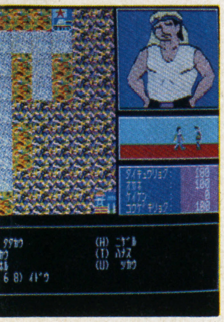
ストーリー

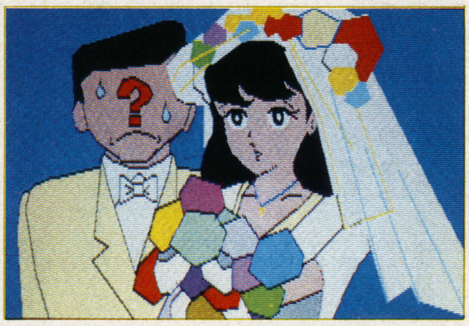
あのとき、もしこうしていれば……。人生に後悔はつきものだ。もう一度やり直せたら別の道を歩むのに。

天国の住人たるアナタは、神の仲間入りをするために、7通りの人生で修業することになった。医師あり、スパイあり、政治家あり。波乱万丈のそれぞれの道のすべてで、アナタは「人生よ、再び！」(アゲイン) ビッグ・サクセスを収め、内容の深い一生を送らなければ、努力は水泡と帰してしまう。持ち前のアドベンチャー・スピリットを発揮して、アナタは今度こそ悔いなき人生を！

価格　5D……5800円







人生ゲーム、凝ってはみたものの……

英之　一挙7本立てのアドベンチャーという形をとっているけど、人生によってはアドベンチャーだけではない、ロールプレイングとかシミュレーション、思考型アクションもあるね。こんなふうにいろんなタイプのゲームをミックスしたようなのってほかにもあるけれど、どれをとっても、どうもしっくりこないことが多かったような気がするなあ。今回の"アゲイン"はどうだろう。僕としては、ロールプレイング部分とアクション部分があんまり気に入らないんだけどな。第一、このロールプレイングって、ロールプレイングと名付けられないような代物だよ。

キャプテン　英之君は、ゲームが小気味よく展開せず、ただお金を集めるということのためだけにダラダラ続くってことを指摘したいんだろう。確かにそうだね。

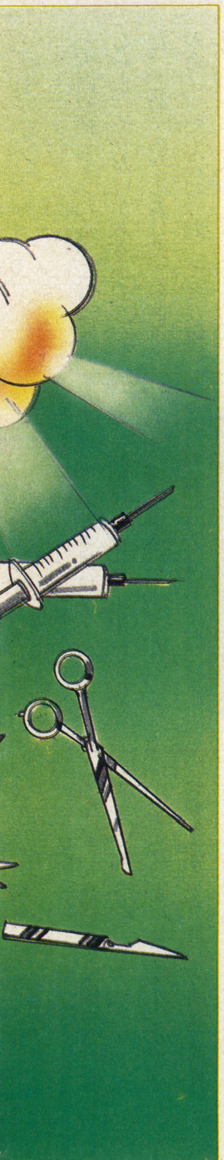
ついでに言うと、アクション部分も、全体のアドベンチャーの流れから見るとしっくりこない感じではあるな。そこだけ取り出せばけっこう楽しめるものなんだけれどね。

一度に7つの人生、すなわちタイプの異なる7つのゲームが楽しめるバラエティー性と言うかな、そのアイデアは決して悪くない。だから、ひとつひとつのゲームをもう少し練れば良かったんだ。ロールプレイングゲームも、キャラクター設定をはっきりさせて不自然さを解消すべきだな。結局のところ、すべてのキャラクターと戦うことだけに終始してしまったね。



麻衣　1本のアドベンチャーとしては、割と起伏に乏しいわけだから、そういう部分部分で凝ってほしかったわね。医者が手術をするシーンはシミュレーションになってるけど、ここは様子がち密に表現されてたわよね。でも患者が若い女性ってのは、作者の趣味まるだしよ。やあね。

健　えっ、いーんじゃない！



AGAIN

アドベンチャーが苦手な人でも、OK!

キャプテン　アドベンチャーとしては比較的かんたんなものだね、これは。初心者あるいはアドベンチャーが不得意でどうしても最後まで行きつかない、なんて人にはお推めだろう。奇をてらったようなところがないから、アドベンチャーの基本である〝見る〟、〝取る〟という行為に忠実に進めていけば、必ず終わらせることができるんじゃないかな。

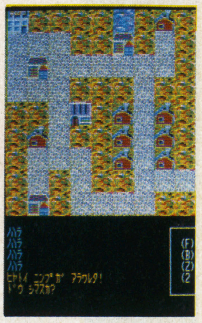
麻衣　カナ入力でしょ。あと東西南北の進行方向とかセーブとかのコマンドがファンクションキーに入ってる。CAPキー、あるいはカナキーを押し忘れないようにって気配りもされてるしね。

健　絵を描くのは速いほうだよね。わざわざ絵を出さなくてもいいようなところは、グラフィックをはしょってテキストだけになるし。

でも、このシーンを絵にするとどうなるのか、見てみたいところもあったんだよな、何カ所か。

それから、せっかく人生で成功して、やった！　って思ってんのにそのシーンの絵は出てこない。逆にドジっちゃって死んだときには、写真と線香が立てられた絵が出てくるじゃん。つまんねえよ、これじゃ。

成功したら祝福してもらいたいし、葬式も仏教式やキリスト教式や、いろんなのやってもらいたいよ。美人の腕に抱かれて息を引きとるなーんてのもあっていいはずだよな。ダメかな。



英之　ゲームのストーリーとしては7つ分の人生があるんだから、普通のより長いはずなんだけど、プレイする時間はそんなに変わらなかったよね。ま、グラフィックの速さも一因だけど、あらかじめ決められたストーリーを追っかける傾向が強いのが、その大きな原因だと思うな。スペースキーをヒットするだけで、次の面にどんどん進んでいくところが、かなり多かったよ。寄り道がないんだ。だから、ストーリーとしては誰もが納得できるものになってるんだけど、強引さも感じるね。マニアには物足りないかもね。

××氏曰く、この人生誰のもの?

英之　7つの人生とも、主人公がヘニックス貿易に入社するところから始まってるんだね。で与えられた職業に就いて成功すると、天国の表示板に記録されてくんだ。単純な人生から、一筋縄ではいかないものまであるけど、難しいのは表示板の上4つの人生だろうね。

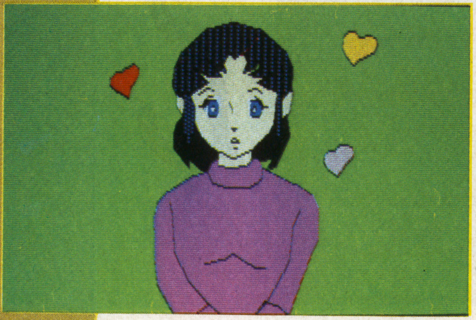
ヘニックス貿易に入社した主人公が、なぜ、医者になれなんて言われるのか、僕にはわかんないな。貿易会社なのに……。それにこのゲームの主人公って誰？



麻衣　××さん、なんじゃない？　ゲームのスタート時に、自由に名前をインプットできるようにしといてくれればよかったのになあ。そしたら、自分を主人公にすることもできるし、友達を主人公に仕立ててその人生を茶化すことだってできるのにね。コマンドを入力するときも、いつものアドベンチャーのように自分で何かをするだけじゃなくて、他人に何かをしてもらうことも考えに入れなきゃいけないでしょ。

キャプテン　うん、一理あるな。これはあくまでもゲームだから構わないが、君たち、自分の人生は自分の力で切り拓いていってくれよ。他力本願じゃダメだぞ。

このゲームはYES／NOの判断が多いな。この決断がその後の人生にかなりひびいてくるから、慎重に進めなければね。もし誤った方向に進んでも、ゲームはもう一度やり直せるから安心だね。



英之　このゲーム、どういう人が作ったのかな。7つの人生を語るにしては、タイトルの曲があまりにチャチだよ。どうも、現実社会の辛酸をなめた人が作ってるようには思えないなあ。軽いよ。FM版だととちゅうのサウンドはいいんだけど……。しょせんはゲームかな。

キャプテン　言い忘れていた。このゲームの作者は医学生だそうだ。手術のシミュレーションがよかったのも、うなずけるな。

健　うひゃあ。俺、医者になろうかな。そしたらこのゲームみたいに、たくさんのかわい子ちゃんが人生に花を添えてくれるんだ。モテてんだろうなあ、この作者。

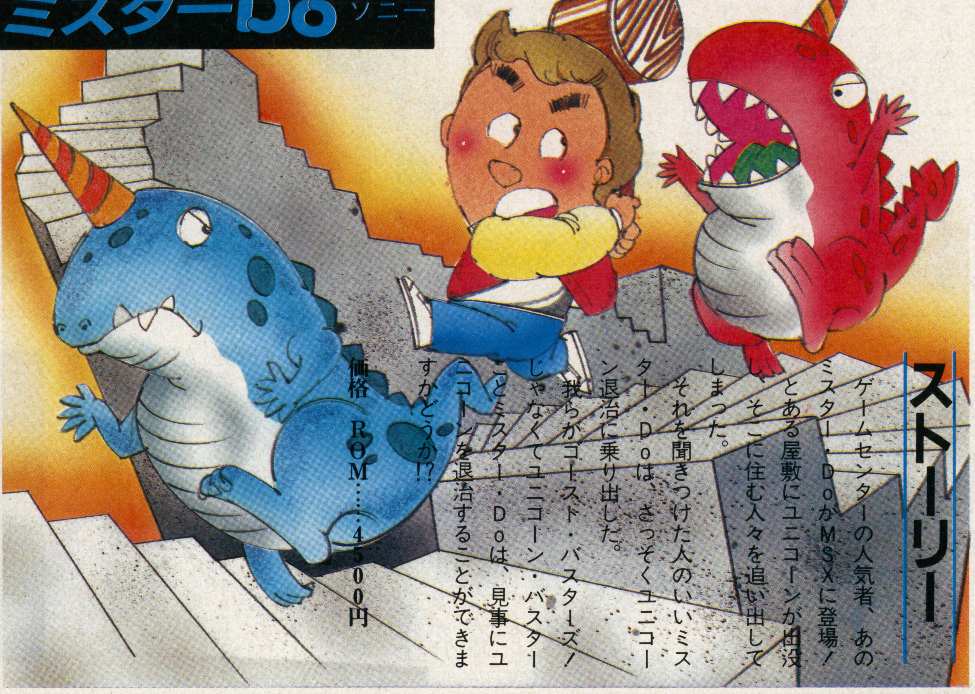
麻衣　作者の願望よ、バーカ！

ミスターDo ソニー

Mr. Do VS ユニコーンズ

あれれ、8匹になっちゃった！

色が変わって合図するブルーユニコーン、そのとき…



ストーリー

ゲームセンターの人気者、あのミスター・DoがMSXに登場！　とある屋敷にユニコーンが出没し、そこに住む人々を追い出してしまった。

それを聞きつけた人のいいミスター・Doは、さっそくユニコーン退治に乗り出した。

我らがゴースト・バスターズ！　じゃなくてユニコーン・バスターことミスター・Doは、見事にユニコーンを退治することができますかどうか!?

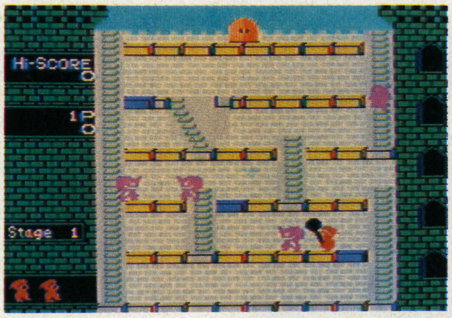
価格　ROM……4500円

Yeah！　奴がお茶の間に現れたぞ！

健　ヤッホー！　出ましたね、ついに。あのリズミカルな音楽とかわゆいキャラクターが家庭で楽しめるなんて最高！　この寒い冬にゲームセンターまで出ていかなくてもいいんだ。

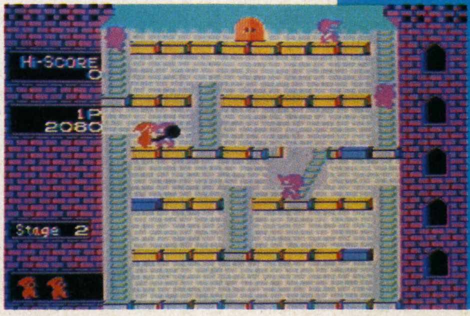
敵のユニコーンも相変わらず手ごわいね。はじめのうちは頭上からブロックを落としてやると死んでくれるけど、ステージ3よりあとになると、それだけじゃあ倒れてくんない。そういうときは罠を仕掛けてやるんだ。ブロックを落としたあとの穴にユニコーンがはまったときが狙い目だぜ。ブロックは6段あるけど、なるべく上の段でユニコーンをやっつけるほうが、点が高いから得だよ。

英之　ところがだ。点数を伸ばすだけじゃあ、ミスター・Doはふえてくれないんだよね。EXTRAの文字に変身したユニコーン、つまりエクストラモンスターを退治しないとダメなんだ。3つの青いブロックを全部落とすと、最上段中央に盾が現れる、その盾の前を通ると、ユニコーンは変身してくれるんだ。



敵もさるもの、勝利の決め手は？

麻衣　この盾を取ると、かなりの点になるのよね。ステージ1でも1500点あるんですものね。盾を取ったからってぐずぐずしてちゃダメなのね。簡単にやっつけられるチャンスなんだから。モンスターはテレビみたいな形をしてて、画面にEXTRAの文字を順番に表示してるから、必要な文字を狙い撃ちよ。



キャプテン　時間がたつとユニコーンは緑に、そして青に変色しながらスピードを上げていくぞ。しばらくすると分裂し始めて、最高8匹までふえる。うかうかしていられないぞ。無論、緑や青のユニコーンをやっつけると、相手が強いだけに得点も高くなるがね。腕に自信があれば、ねばって緑や青のユニコーンを狙ったり、数がふえたところでエクストラチャンスを得て挑んでみるのも、高得点につながるひとつの手段だな。

健　ユニコーンを落っことしたり、ミスター・Doを下の段に移動させたりってな具合に、落とし穴をうまく使いこなすことが勝利につながるネ。あとハシゴだ。斜めに掛かってるハシゴは、向きを変えることができるから、フルに利用しちゃおうぜ。ユニコーンは、段の切れ目から飛び下りるなんていう軽わざはできないからね。

ああ、自分の部屋で思う存分ミスター・Doがプレイできるなんて、ほんとにシ・ア・ワ・セ♡

ハイライズ
コンプティーク

バランス感覚に磨きがかかる!?

ただ積みあげるか、美しく並べるかはキミの腕次第

ストーリー

遊び方はいたって簡単。崩れ落ちないようにバランスを考えながら、指定された高さまでひたすらブロックを積み上げる、というモノ。
テンキーの4と6でブロックを移動、スペースキーでブロックを選択してスプリング上へ設置する。ブロックを飛ばすのはリターンキーという具合に、キー操作も簡単だ。アップル版ゲームを日本のマシン用に移植した作品。

価格
3.5D／5D……6800円、
T……4800円



遅い！ 単純！の割には楽しめマス

麻衣　不思議議ねェ。こんなにバカみたいに単純なのに、凝っちゃうなんて。

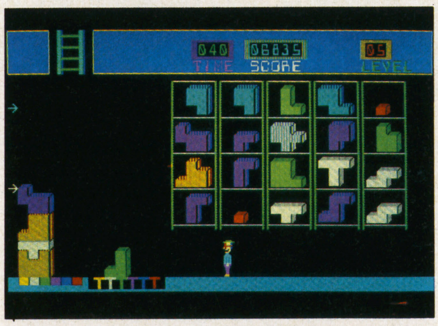
英之　それは君が、ブロックをハート形に積んだりスペード形にしたり、そんなことに熱中してるからだよ。
スピードが遅いね！ さすがの僕でもじれったくなるよ。オリジナルのアップル版がこんなに遅いはずはないんだけどな。ブロックがもっと速く飛んでくれなきゃあね。

キャプテン　アップル版は違うよ。ブロックがポーンと飛んでものすごい速さで積み上げられていくんだ。うーん、何が原因かな？ PC－8801などはよく遅い、遅いと言われているが、それにしても、移植ソフトウェアを工夫すれば、もう少し何とかできたはずだと思うね。スピードだけじゃない、他の事柄に関してもだね。移植される側の機能をよく考慮して、それを生かすようにしなければ、オリジナルがいくら良くても、つまらない移植版ができてしまうんだね。

スリル不足に、不満の声もちらほら

健　そーなんだよな。スピードがないうえ、スリルもないんだ。このブロックは崩れずにうまく乗っかってくれるかなァ、なんてどきどきするのも、初めのうちだけのことさ。一応、タイムリミットを設けてあるけど、それもあんまり生きてないような気がする。
それに、パズル性が強すぎるんだよ。ブロックの組み合わせを考えていくのは、もうまったくパズルだね。そういうのが好きな人はいいけど。

麻衣　スペースキーでブロックを選んでスプリングのところまで運ぶでしょ。この作業はかなりうっとうしいわね。そのたびに、一番奥までブロックを持っていかなきゃならないの、ここ何とかしてほしいわ。



キャプテン　宣伝文句では〝思考型アクション〟となっているが、〝パズルシミュレーション〟とでも名付けて割り切ってしまうべきだったかな。アクションゲームと名乗るからには、ゲーム性が薄弱だとプレイヤーは満足しないだろうからね。同様なことを狙った〝ロードランナー〟が成功しているんだから、〝ハイライズ〟もより良くできる可能性はある、と信じたいね。工夫と努力は必要だが。

英之　アップルでの興奮を、ぜひ再現してもらいたいですよね。

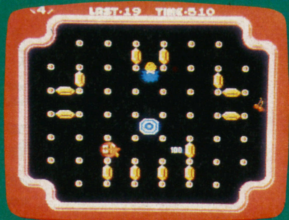
エピローグ

「今回の挑戦状はどうなの。その……正体を示す刻印ってのは？」
「残念だが、それらしきものは皆無だった。調べてみたんだが」
キャプテンは険しい表情で答えた。
「試されたのかもしれない、すぐ気づくかどうかをね。前回はドクター・K自身の手で封をして、わざと手や指の跡を残したのだろう。ああ、不注意だった」
「いつもは、手袋をはめた秘書みたいな人が挑戦状を書いてんのね」
「いやあ、召使いロボットにやらせてるかも、しれないぜ」
3人をよそに、キャプテンはひとりで考え込んでいた。彼を悩ませているのは、ドクター・K。そしていまひとつ、スティーブからの手紙……。
ついに来た！ 黒妖社から、挑戦状代わりのビデオテープが。
「じゃ、スイッチを入れるぞ」
ごくん！ 3人は生つばを飲みこんだ。胸が激しく打ち、手が汗ばんでいるのがわかる。不可解な妖気に包まれているようだ。
やがて――。画面の奥から、黒くぼやけた影が浮き出てきた。

HIGHRISE

構成・スピカ　協力　河津秋敏／アルフレッド／秋山洋子／吉川正浩／浮田利康／有岡治／佐藤元昭／浜野英治

テレホビーレビュー



クルクルランド

機種　ファミリーコンピュータ　価格4500円　(任天堂)

さ〜て次は何かな？　とワクワク！

桜井博道

金塊探しの冒険

説明書も読まず、やおらトライ。で、はたして20種類の画面をこの目で見ることができるのかといった不安と、それを見てみたい気持ちにかられて憑かれたように一夜をすごしてしまった……。

君がコントロールするのはグルッピー。これがなかなか癖があって、思うように右へ左へと動いてくれない。つまり曲がりたいときに曲がれず、バックしたいときにバックできない厄介なキャラクターなんだ。曲がりたければターンポスト（規則正しくうちこまれているクギのようなもの）に手をかけ、進路を変える。手をかけることが従来の右へ左へのコントロールと同じことと解釈してもらっていい。ターンポストに手をかけたグルッピーはクルクル回転する。コントローラから手を離せば、再びグルッピーは直進する。

君はこんな不自由なグルッピーを使って、クルクルランドに隠された金塊を掘りかえさなきゃいけないってんだから、ボクが不安になったのもわかるだろ!?

金塊はどこに埋まっているのかわからない。しかし、グルッピーがその上を通れば自然に掘り出せるしくみになっているから便利（安易？）だ。

また楽しいことに、金塊を全部掘り返すと絵柄が浮きでてくる。これが20種ある。たとえば、家、ピエロ、メガネ、コアラ、マウス、リボン等々。金塊を掘り出す前と後では画面の様子がガラリと一変する。それを見るだけでもクルクルランドやる価値アリ！

カワイイ(?)わき役

グルッピーの行くみちを邪魔する強敵ウニラ（コンペイトウみたい）。ここクルクルランドにはウニラがたくさん住んでいて、金塊を全部掘り出すまで、次から次へとわき出てくる。

そしてブラックホール（けっしてSFちっくではない）。この上を通らないように十分注意してくれ。

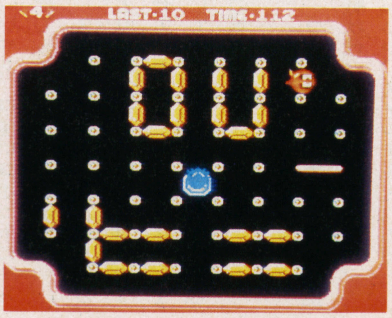
ウニラにはとうぜん触れてはいけない。A・Bいずれかのボタンを押して電撃波を出し、ウニラを攻撃する。

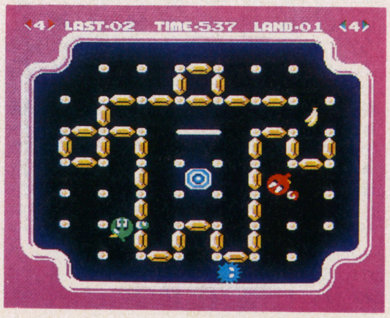
しかし、この電撃波は一時的にウニラの動きを止める効果しかない。電撃波を浴びせかけても時間がたてば息を吹き返す。そこで、電撃波で動きの止まったウニラにアタックして、そのまま壁に向かって直進する。グルッピーと壁にはさまれたウニラは跡形もなく消滅する。これが500ポイント。ただし、さっきも言ったようにあくまでも金塊が先。ウニラは死んでもブラックホールからの使者、新しいウニラがグルッピーの命を狙ってやってくるからね。

次に敵でも味方でもないスコアをのばすために必要なキャラクターの登場だ。

まずボーナスフルーツ。バナナ、

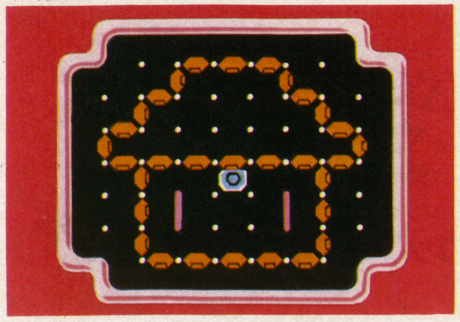




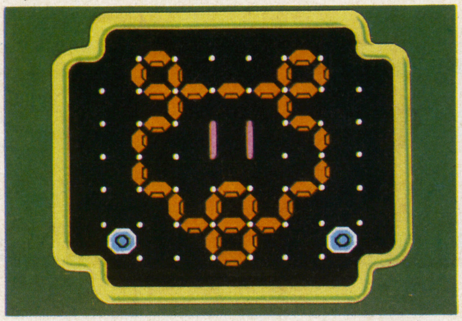


右：ピエロの顔に見えてきたところだ
左：腕を作ればヒトが完成、バナナを取ろう

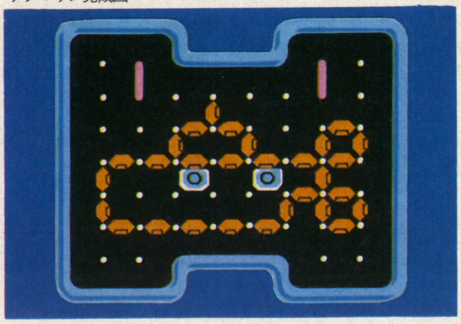
イエ完成図



マウス



サブマリン完成図



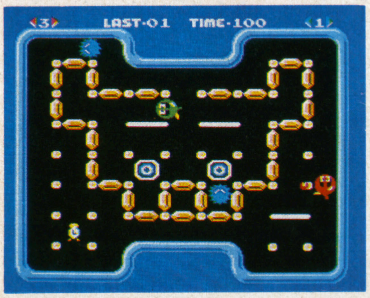
パイナップル、リンゴ等々、全部で5種類。その上を通過すれば1個につき800ポイント。$表示のあるボーナスバックは1500ポイントで拾い得だ。大切なのはボーナスフラッグ。この上を通過するとグルッピーがひとつ増える。グルッピーは重要な戦力なのでぜひね！

時間よ、止まれ！

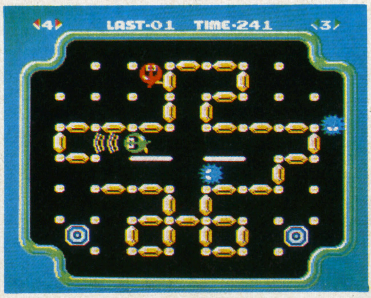
4面を消化するごとにボーナス面が君を待っている。ここにはウニラはいないし、ブラックホールもない。あるのは隠れている66枚の金塊と君のグルッピーだけ。制限時間20秒（ほとんどビョーキ）で何枚の金塊を見つけだすことができるか、能率と正確さを考えながらチャレンジしないと、とても66枚をめくり返すことは不可能だよ。ボーナス面でも決して甘くないぞ。

ウニラさえいなければ、どんなに楽かと思っている君に一服の清涼剤、ボーナスタイマーがある。この上を通過するとウニラの動きは一時的に止まり、鬼のいぬ間になんとやら、ビシバシ金塊を掘り出すのもよし、電撃波を浴びせてウニラを攻撃するのもよし、その場を君の自由にできるのだ。

さらに画面によって手持ち時間が決まっている。これは1匹のグルッピーがクルクルランドの中を動きまわれる制限時間のことだ。もちろんボーナスタイマーを使えば一時的に時間を止められる。画面のどこかにボーナスタイマーが見えたらそれとなく近づき、その上を通過しよう。2人モードでやるときも、このタイマーはうまく（？）利用しよう。



人気者のコアラも完成ま近！



コンドルはまだまだかんたんなほうだ

スリルと後悔

キャラクターを意識しながら気のすむまでやってほしいと思うけれど、つけ加えることが少しある。

金塊は通過さえすれば現れてくるんだけど、ただふうふうとグルッピーを操作していたんでは制限時間もあることだし、時間ばかりかかってウニラに逆襲される危険度が高くなる。こうなれば金塊探しもうかうかしていられなくなる。

そこで先にも言ったとおり、クルクルランドには20種類の画面にそれぞれ動物の顔や家、メガネなどのキャラクターが与えられているのでこれを逆利用してみよう。

図解をみてみよう。これらの画面構成を頭にたたきこもう。速い動きのグルッピーとウニラに神経をとがらせている途中で7～8枚の金塊を掘りおこして、図中の絵柄が自然と頭に浮かんでくるようになれば君は上級者の仲間入りだ。

もっとも絵柄は、ピンク、緑、空色、紫、黄色と5種類の色に支配されているから、スタートした時点で絵柄は4種類にしぼられることになる。たとえば画面のバックが緑色ならピエロ、コンドル、マウス、スペードのいずれかで、金塊はこの形で配列している。黄色の画面は絵柄に特徴がないので時々画面を静止して金塊のありかを確認してみてもいいだろう。

頭ではわかってるけどグルッピーが、思うように動いてくれない。このジレンマ（はっきりいってイライラ）がクルクルランドのおもしろさであり、後悔ばかりが残る原因なんだろうねえ。



フリッキー

機種　SG・SCシリーズ　価格4300円（セガ）



健気なヒヨコがカッワイーッ!

鬼瓦ジュニア

おはなし今日は

あたしゃ村いちばんの世話やき鳥、フリッキーおばさんだよ。今日も朝から8羽のヒナ鳥たちは好き勝手に遊びに行っちゃって、ごはんだというのに帰ってこないんだよ。ホントにしょうのない子たちだよ。

ところで、その子たちをいつもあたしが集めて連れて帰るんだけどね、じゃま者がいるんだ。それは2匹の猫。普段からあたしにやりこめられている猫どもは、あたしに襲いかかってくるんだよ。そういうときは、道ばたに落ちているトンカチやコップを拾って投げつけてやれば、クルクル回りながら退散していくけどね。あとはあたしの得意のジャンプで棚を登って、ネコどもの攻撃を避けてうちに帰ればいいんだよ。

さて、そろそろ世話のやけるヒナ鳥たちを集めに出発しようかねぇ……。

画面がジミで惜しい

よっと。あらよっと。あっいけね……あーあー。またネコにつかまっちまった。これで今日は500円も使っちまった。

えっ……何だって？　この「フリッキー」が自分の家でできるって？

というわけで、「フリッキー」は、家庭でも楽しめるし、ROMカートリッジなので、ワンタッチでゲームが始められる。まず画面。かなりよく表現されているけど、ゲームセンターの画面に慣れている人には、ちょっと物足りないかもね。

ではプレイしてみよう。

うん、音楽は最高。申し分なし。ジャンプするときの音もいいし、ヒヨコをつかまえたときの「ピヨ」という音もかわいい。おっと猫出現。猫はフリッキーと違って一ペンに棚を2段飛び上がることができるから気をつけよう。

ジャンプが決め手

フリッキーをジャンプさせるには、ジャンプボタン（INS・DELキー）を押す。ひとつ上の棚に飛び上がるときのジャンプのタイミングが、初めのうちは難しいかもしれないね。でも慣れれば平気。ジャンプは、上の棚に飛び上がるときに使うのはもちろんだけど、猫が来たとき、飛びこえて避けることにも使えるんだ。

ただし、1画面に必ずジャンプできない細い道がある。こーゆーときは、ところどころに置いてあるトンカチ（1面）、ジョッキ（2面）などを拾えば、ジャンプするとともに猫に投げつけることもできる。ぶつけられた猫はクルクルと回って消えてしまうけど、すぐにまた上の方からやってくる。だからフリッキーが上の方にいるときは、この猫に要注意。

ここでひとつ思ったんだけど、やっぱりトンカチなんかを投げつけるボタンは、ジャンプボタンとは別にしておいた方がよかったね。

8羽を20秒で!?

さて、ご存知のように、フリッキーはヒヨコをつかまえて、後ろに引きつれて、「FLICKY」と書いてある床（?）のところまで帰ればいいんだけど、全部一ぺんに連れて帰るほうが、だんぜん得点が高いんだ。8羽全部連れて帰ると、8羽目のヒヨコには5000点もくれる。全部連らねるとかなり長くなって、猫に列をちょん切られやすくなってしまうけど、ヒヨコは、ほおっておいても絶対死んだりしないから、ハイスコアを狙うんだったら、やっぱりムリをしてもいっきに連れて帰ろう。

また、タイムで得点を稼ぐ方法もある。1分未満で1面をクリアすればボーナス点がもらえる。もちろんもっと早ければ早いほど、たくさんもらえる。20秒未満だと2万点だ。これはかなり大きい。10秒未満だともっと高いボーナスがもらえると思うんだけど、クリアしたことがないもんで、わからないんだ。スミマセン、非力なだボク……。



猫がクルクル回って消えてしま

ったところに矢印らしきものがでることがある。これもボーナスだ。でも、これをとりに行ってやられちゃったなんてことがよくあるから無理しない方がいいよ。

下から上からどうぞ

それじゃあ、1面ごとにみてみようか。まずは第1面。初心者は初めはこの面のクリアに苦労するだろう。コツはまず一番下まで降りてしまって、それから順々に上がっていくんだ。この面で発生する猫は、一番上からいきなり一番下まで飛び下りてくることがあるから注意が必要だ。

ここでひとつ注意を。画面はつねにフリッキーが中心になるようスクロールしているけれど、基本的には図の1～8面のとおり。つまり画面右はじと左はじはつながっていて、回転しているというわけ。これは各面とも同じだよ。

次に第2面だが、ここでやられる奴は、単に「イモ」と呼ばれている。棚も3段しかなく、床の切れ目も少ないから楽勝なんだ。

その次がボーナスラウンドだ。シーソーを使って投げ上げたヒヨコを、フリッキーが網で受けとめるもので、受けとめた数に比例した得点がもらえる。20羽全部受けとめることに成功すると、ボーナス1万点がもらえる。1度やればどこにヒヨコが落ちてくるのかがわかるので、バカなミスさえしなければパーフェクトさ。

ボーナスラウンドは、このあと4面クリアするごとに現れるんだ。

次は第4面で、上の方からヒヨコをとろう。この面もわりとかんたんだ。……とまあ、これくらいにしとこう。きりがないからね。

単純でカワイイ!



1面・さあスタートだ!

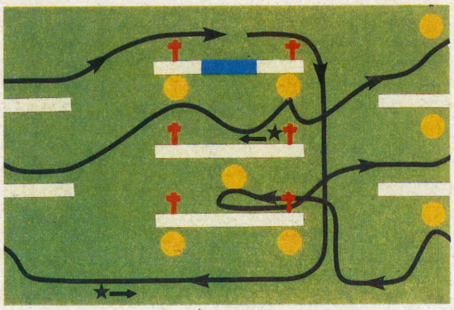
僕は14面までしかやってないけど、面が進むほど難しくなるということはないみたい。第5面はけっこう難しいのに、第6面は比較的やさしいし……。

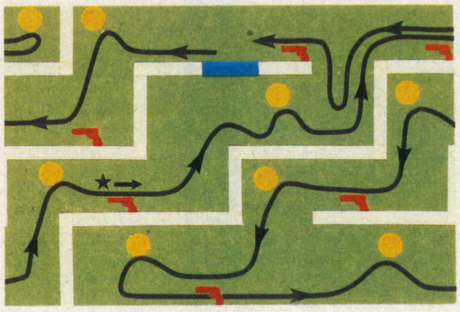
面ごとに投げつけるものが変わるのも楽しい。第1面はトンカチ、第2面はジョッキ、ほかにクシやアイロンまである。第6面がピストルなのはちょっと物騒だけどね。

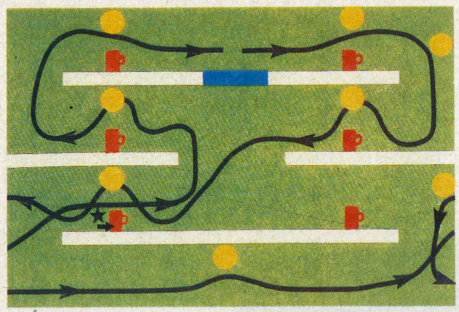
ここで猫の動きについて少し考えてみよう。原則的には猫はフリッキーを狙って来る。が、「FLICKY」と書いてある場所、つまり〝おうち〟に近づくと、待ちぶせしていることもあるから覚えておくといいよ。また猫を追いかけるような形でやると、けっこううまくいくね。

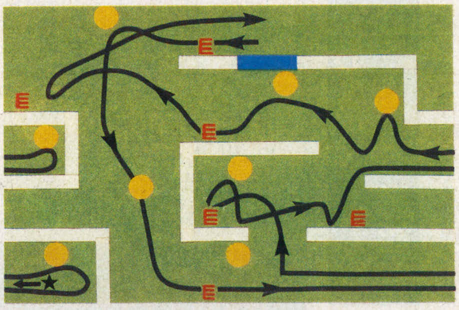
このゲーム全体についていえることは、とても「カワイク」できているってこと。敵であるはずの猫の顔もかわいいし（ただまっ黒という声もある）、ボーナスステージでシーソーを動かしている猫のしぐさはことのほか、かわいい。ジャンプしたフリッキーのはばたく姿もかわいい。フリッキーのあとからゾロゾロとついてくるヒヨコのけなげさもかわいい。ボーナスステージの網を持ったフリッキーの動きもかわいい。フリッキーが猫につかまったとき、こっちを向いて謝っているような、よくわからないしぐさも……。

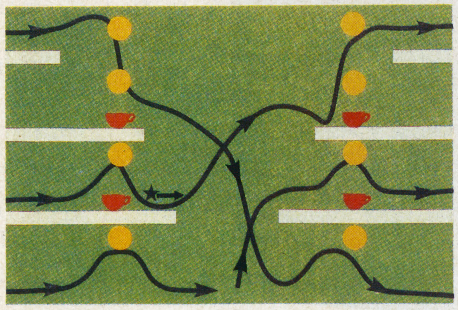
ゲームの内容も単純だし、女の子がプレイするのにも向いているんじゃないかな（偏見もってるかな、ボク）。

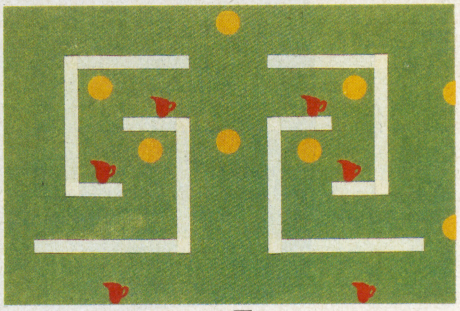

1面

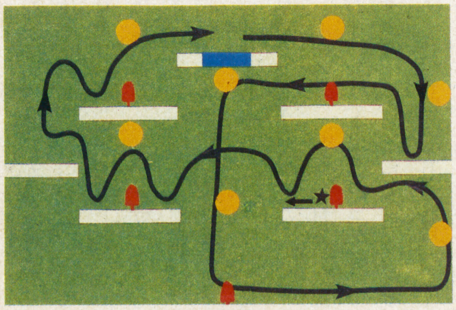

6面

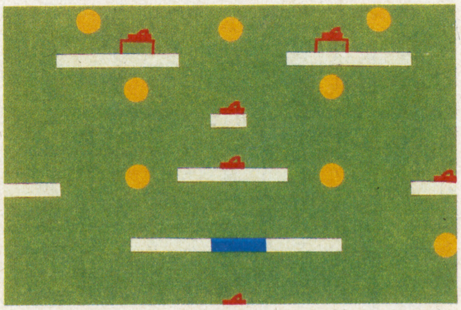

2面


8面


4面

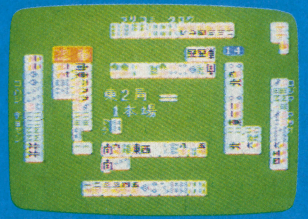

9面


5面


10面



ホーム麻雀



機種　SG・SCシリーズ　価格4800円（セガ）

麻雀はもうみんなで楽しむ時代だね

遠藤 行一

初めに断わっておきたいことがひとつ。『役なんか知らないけど、アタマに1組（2牌）と、3つずつ4組の牌（合計14枚）がそろったらアガリ』くらいの知識を持ってる人には、ちょっと勉強すれば理解できると思います。

麻雀ソフトは大別すると3種類ある。

⑴**正直ソフト**・配牌も思考方法もフェアで、コンピュータ同士の振り込み合いもないもの。

⑵**不正ソフト**・選択的配牌、先読み、そしてプレイヤーの手をのぞいたり、コンピュータ同士で振り込み合うもの

⑶**正直・不正混合型**・正直ソフトの典型は、「オープン・モード」といって全員のパイを表にしてやるもので、正直なのはわかるけれど面白くない。一方、不正型（初期の麻雀ソフトのほとんどすべてがそうだった）は、ひどいのになると相手3人が初めからテンパイ※というのがある。このソフトはというと、どうやら混合型である。そこはかとなくイカサマの香りがする。まあ、麻雀にはイカサマがつきものだけどね。

人対人でもOK！

さぁ、それでは細かく見よう。注目すべきは2人用モードがあること。つまり、ふたりの人間が同時に楽しめるんだけど、さてひとつのモニターでどうやってふたりの人間が、相手の手をのぞかずに勝負できるのかが問題となってくるはず。タネを明かせばかんたんなことで、ふたりのテの間に衝立を立ててのぞかなければいいんだ。ユーザー側が衝立を用意しなければならないけど、斬新（?）なアイデアといえるね。

私の記憶によると、麻雀ソフトで2人用モードがあるのは初めて。人対人のふたりだけでもできるし、人ふたり対コンピュータふたり（?）の計4人でもできる。人間同士の順位争い、あるいは力を合わせてコンピュータを相手に勝負するなど、2人用モードでいろいろな楽しみ方を見つけてほしいところ。

次にコンピュータ側のプレイヤーだけど、雀力、好みの役などに特徴があっていろいろと選ぶことができる。私の感じでは、雀力はある程度、尺度として役立ちそうだけど、好みの役となると参考になるとはいえないようだ。

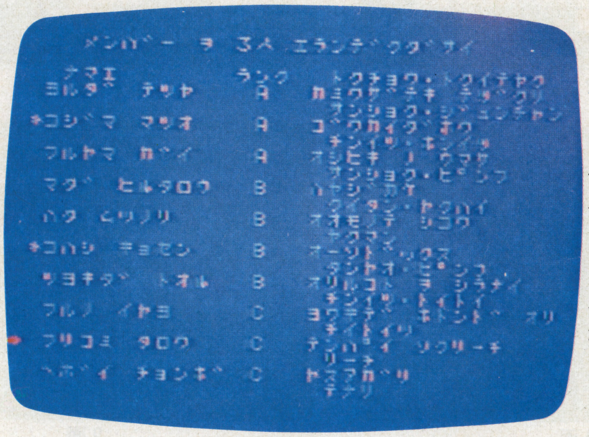
とはいえ、何をもって雀力というのかは疑問で、不正が一切ないとしたら（とてもサイギ心に満ちた表現でごめん）、雀力が高いほうが長く考えこむようだ。1人用ゲームを楽しみたいとき、待ち時間が少しでも惜しいときは、雀力の弱い相手を選ぶことをおすすめ。もちろん気の短い人もね。

初心者にうれしい「マッタ！」機能も

ゲームでは時として実際の麻雀よりも緊張することがある。立直※をかけたときもそうだ。一時も目が離せないし、清一色※などの複雑な役の場合は、一瞬あたり牌かどうか、判断に苦しむことが多いから。ところが、このソフトには・・・マッタ機能がついていて、黙聴※の場合でもとても便利。つまりマッタをかけておいてから、じっくり考えられる。

2人用モードと並んで、気配りが生かされたところじゃないかな。

麻雀ソフトのなかには、現実をシミュレートするあまりか、ノーテン立直や錯和※など間違ってしてしまうものもあるが、これは入力しても受けつけない。親切設計だし、純粋に麻雀を楽しみたいというユーザーに不快な思いをさせない思いやりは、さすが。



また、麻雀のシミュレートという点でも、及第点はあげられるようだ。東場・南場の親流れなしや、ダブル・ヒットなし、上家優先など、ルールがきちっとしているのは好感。槍槓※や国士無双※の暗槓槍槓※など、頻度の低いものも確かめてはいないけど、おそらくきちっとしているんじゃないかな。

コンピュータ同士振りこみ合いはイヤ

さて、ここまでほめたんだから、少々ケチョンケチョンにこきおろすのも許されるかな?

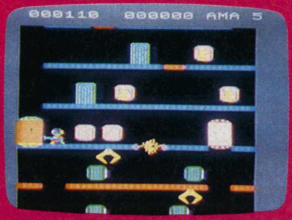
なにはともあれ、画質が悪い。四索と五索の区別がつかないし、六筒と八筒、九索と六索もよく見ないとわかりゃしない。パイを立体的に見せるくらいなら、もっと見やすい表し方を意識したほうがよほどいい。一索のデザインにも工夫がまったく感じられない。ゲームって、システムさえ良けりゃいいってもんじゃないからね。見易さって基本のひとつだし。

もちろん、システム自体に欠陥がないわけでもない。コンピュータが考える時間が長すぎて、たるくて仕方ない。それに聴牌が近くなるといきなり切り方が早くなる。

一番腹が立つのは、必ずといっていいほど、ツイテル奴を作って、コンピュータ同士で振りこみ合いをすること。イカサマだよオー。といっても、実際にもバカツキの奴っているもんだけど……。

そんなわけで、買って損はしないソフトだとは思う。麻雀もゲームとして楽しんでもらう（決してお金など賭けずに！）時代だし、小・中学生だってトランプをするのと同じ感覚で、もっともっと深入りしていいんじゃないかな？ で、ゲームで慣れたら、本番もね。

配牌　最初に配られる牌
聴牌　あと一牌で和れる状態
清一色　同一種類の牌だけで和る役
あたり牌　その牌があると和る碑
黙聴　聴牌をしても立直しないでいること
立直　聴牌を宣言する役
錯和　間違ったことをすること
槍槓　麻雀の役
国士無双　麻雀の役
暗槓槍槓　暗槓は槍槓できないが、国士無双は暗槓でも槍槓できる。



エレベーターファイト

機種　スーパーカセットビジョン　価格3800円（エポック）

レイガンを撃つタイミングがキメ手

屋舗 佳範

3年前に駅前のゲームセンターで一世を風靡した〝Elevator Action〟がボクらのもとに帰ってきた。その名も〝エレベーターファイト〟今度の相手はギャングではなく、宇宙人。今どきギャングなんて流行らないから？　それはさておき、さっそく中味を拝見といこう。

ストーリー

人類は恒星間飛行を開発し、多くの星系を統治している。それをねたむガーシム軍団は反乱を起こすべく着々と勢力を広げていた。そこで任務を受けた宇宙戦士アーリンは敵の地下秘密基地へと潜入したのだったが……。

地下1〜10階

地下1〜10階（図1参照）のブルーフロアには、ブルー・グリーンロボットが巡回している。こいつらの攻撃を、得意のジャンプと操作自由自在のエレベーターでかわし、また武器で応戦しながら、10階のファーストバリアをオフにする鍵を拾ってゆこう。鍵は4個あって、全部拾えばバリアは自動的に解除される。ブルーフロアのキーボックスは14個で、鍵のある場所はランダムだから見逃がしのないように。

アーリン、つまりこちらの武器はバズーカ型レイガンひとつ。これを使って、至近距離からのロボット殺しのテクニックを伝授しよう。このテクニックは、ロボットがキミの乗っているエレベーターを待ちかまえているときに生かしてほしい。

ジョイスティックを真横より斜めギミにすると、エレベーターは激しい振動を起こしながら動くはずだ。これだと移動と停止が実に微妙に操れる。この動きとレイガンを撃つタイミングを合わせるとまず死ぬことはない。これは地下20〜30階でも使うテクニックだからぜひマスターしたい。

そうそう、敵は再生されるから、破壊後のドア付近は注意。

もうひとつ注意してほしいのは、フロアの色が違っているダウンスポットと呼ばれている所だ。この上を通ると階下に落ちてしまう。狙い撃ちされるので、落ちてしまったらすぐジャンプしよう。

こうしてファーストバリアを解除したら、そこ（図1の10階と11階の間に示した落とし穴）をジャンプ。ボーナスは1000点。

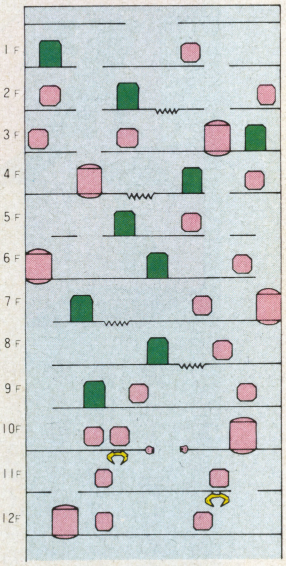
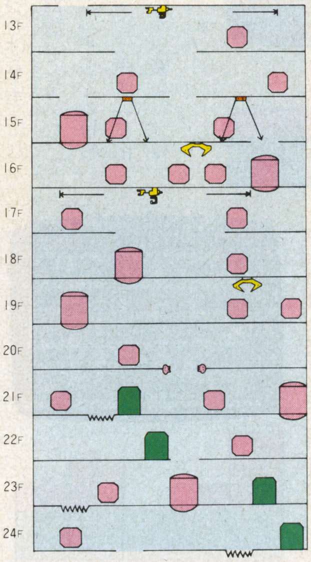


図1：1〜10階がブルーフロア　鍵は全部で4個だけだからうっかり見落としなんてことがないように！　レイガンは無制限に撃てる

図2：11〜20階がオレンジフロア　キーボックスの数は20個になるぞ！　13階と17階のタイトロープはタイミングが決め手になるだろう



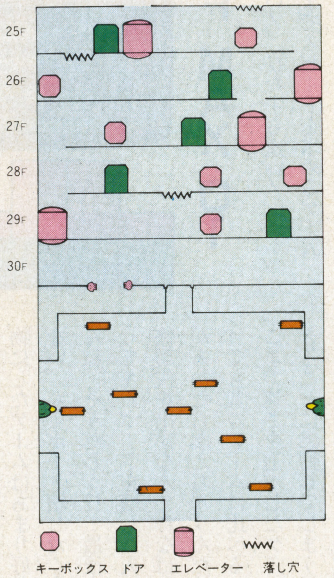


図3：21〜30階がグリーンフロアで、続いてメインコンピュータルームだ　ここまで来たら〝運を天に任せる〟なんて言わず、じっくり狙ってほしい。

地下11〜20階

オレンジフロア（図2参照）でも、セカンドバリア解除のためのキーは4個、キーボックスは20個。

ここでの敵の直接攻撃は、左右からのグリーンバーガーのタックルだけだから、アーリンがいるフロアの左右にだけ気を配っておけばいい。アイアンクローと15階にある監視用バリアは、どこまで近づけるか見極めれば恐れるに足りない。また、13階と17階にあるタイトロープは必ず使わなければ下に行けないので、つかまるタイミングを覚えよう。

地下21〜30階

このグリーンフロアは、基本的にはブルーフロアと何ら変わらない。ここでの敵は、グリーンロボットと宇宙人ガーシムである。やはりこのフロアにも鍵は4個、けれどもキーボックスは12個になる。

〝なあ〜んだ、ブルーフロアと同じなら楽勝、楽勝〟と思ったら大間違い。敵が動くスピードは速くなってくるし、確かに早撃ちの腕も上がっている。絶対に油断は禁物である。

メインコンピュータルーム

左右それぞれ4基の昇降機が、陰険なくらい不規則に動き続けている。ここをクリアする方法は、左右両端にあるコンピュータ破壊ボタンをレイガンで撃ち壊し、中央の昇降機に戻る。これでタイマーは停止して、やっと1面クリアとなる。ここでは、10点×タイマーの残数と、アーリンひとりがボーナスとしてもらえる。カンに頼らず自分の目を信用すれば何とかなるだろう。

僕としてはエレベーターアクションの〝電灯落とし〟が気に入っていたのに、これがないせいで、攻撃パターンが少なくなったし、暗闇のスリルもなくなってガッカリ。絵も細かいとは言えないし、操作性もはっきりいって悪い。いま少しのバージョンアップを期待しよう！

芳珍玉一（ホーチンタマイチ）のレビューBOX7

ボクがBEEPの芳珍玉一、愛称ギョッ君である。これから毎月この『レビューBOX7』を担当するので、以後よろしく。ちなみに当コーナーでは、ボクの独断と偏見で、新しめのソフトをキビしくやさしくバッサリと斬るつもりなので、諸君、期待しなさい。

ご案内（独断と偏見の総合点）

1F ちまちま

好きなんだ、こーゆーゲーム。今回の7本のうちでは一番好み。SMCとPCに続いてFM、X1版も登場。X1はジョイスティックもOK。どちらもPCに近い画面らしい。

初めてこいつで遊んだときに、実は遊び方がわからなかったんだ。だって説明書には9丁目にいるといういうさゆりちゃんを助けに行け、と書いてあるだけ。お化けを倒せなんてどこにも書いてないんだから。で、お化けを避けながら出口を捜したら、画面上方にそれらしきもの発見。車が来たんで乗ったんだけど、周りを走るだけで次の面に行く気配がない。そのうち画面はお化けでいっぱいになって、ゲームオーバー。



このゲームの面白いところは思い通りに動かないこと。これはキースキャンが悪いのでなく、ちまちまと火の玉（武器）が一緒に動くので、火の玉だけをうまく動かしてお化けをやっつけるようにしむけるため。FM版はミ・モ・ノだ。「ジョワッ」と「ハチ公での待ち合わせ」があるうえ、西洋版お化けもあって、とにかく楽しい。見てない人はお早めに！



3	5	5	4	4
スピード	キャラクター	アイデア	グラフィック	サウンド

2F MAX-01

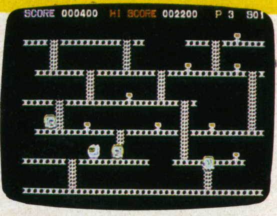
速い！ ひたすら速い！

今までスピードを求めるゲームといったら、シューティングタイプかレースがほとんど。だけどこれは、あのドンキーコングタイプにもかかわらずスピードで押しまくってくる。″これが1面!? 10面なんてどーなるんだよォー!!″と、叫ばずにはいられない。ま、見当もつかないね、まったく。

アクションゲームにスピードは必要不可欠で、何か面白い（目玉みたいなもの）ところがあって、それにスピードがプラスされるわけなんだけど、これはもうホント、スピード。ボクはスピードを売り物にしたゲームはあまり好きじゃない。キーボード壊したくないもんね。そうだろう!? 最後までやってキーボードを壊した人には、修理代を出すなんて粋（イキ）なはからいがあったら燃えちゃうんだけど。

でも昔のゲームに比べると、ここまで速さを追求したゲームができることに感動してしまうね。まあ、フィンガーテクに自信があって、ニュートロンなら50面くらいOKというキミ、挑戦しなさい。

あんまり速いのなんて、嫌われるんだぞ！ 不器用がなんだー!!



5	3	2	4	3
スピード	キャラクター	アイデア	グラフィック	サウンド

3F Rabbian

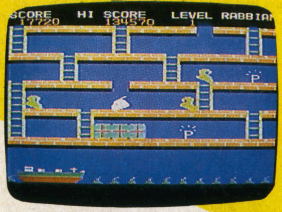
MSXのゲームはのどかだから好きさ（とMAX（マックス）の動揺を隠しきれない、ううっ）。

これはテクニックやハイスコアをうんぬんするゲームじゃない。今のボクみたいにホッとしたいときにベストだね。

荷物を船に積みこむのが目的で、それなりに頭を使う。ボーナスやフルーツが出てくる。スピードもあるし、キースキャンもちゃんとしている。つまり、決して悪いゲームじゃないんだけど、何かこうパッとしたものがない。特徴がない。″ああ、けっこう面白かった ね″で終わっちゃう。

粗悪ソフトがこれだけ出回っている（?）なかで、よくやってるなとは思うんだ、実際。でも、粗悪は粗悪なりに印象的。人の口にも上るけど、これは正直言ってなかなか名前も覚えてもらえそうにない、目立たない1本なんだ。

ただ音楽は気に入った。ゲームによく馴染（なじ）んだBGMってゆーのかなぁ……。ラビアンがやられたときの音は口ずさんでしまうほど。まぁ、あとまで尾を引いたのが音楽だけってのは、寂しかった。



3	4	2	3	4
スピード	キャラクター	アイデア	グラフィック	サウンド

4F ゴーストバスターズ

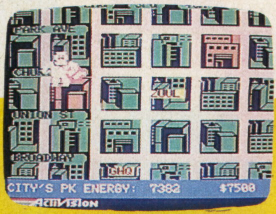
まだ映画は観ていないんだよねェ(ビデオが入るまで待つんだ)。でも、マシュマロマンは知ってる。あれだけ話題になったもの。

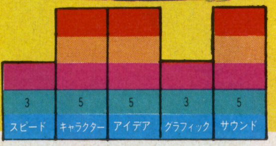
オープニングからずーっと、あのゴーストバスターズのテーマが流れていて、洋楽ファンのボクとしては嬉しい限り。とくにそのオープニングには歌詞まで出てきて、思わず歌ってしまった。

ただねェ……、ゲーム説明画面なんだけど、全部英語なんだな。Do you know English？ MSXユーザーには英語なんて習ってない子供だって多いんだよ。いくらマニュアルがあるからって、日本で売りたきゃ日本語にしてほしいね。手抜きもいいトコ。

ゲームそのものは、結構イケル。イライラするのは、ゴーストが出た所までのドライブ。ただ道を走っているだけで、とちゅうにゴーストバキュームを使うくらい。音楽の流れるなかを黙々と走る。遠いときなんかもう、イヤになる。

今までやったMSXゲームのなかでは、ボスコニアンなみにマル。君の街もマシュマロマンにつぶされてみないかい!?





5F ロックンローラー

FMには初めてのピンボールゲームということでかなり期待してたんだけど、うーむ……。特製スイッチボックスがついて親切、といいたいけれど、ボタンがふたつだけではあまり意味がない。ジョイスティックのほうがよかったのでは？

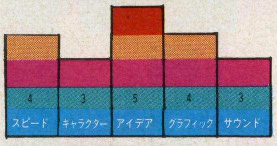
画面はピンボールらしくゴチャゴチャしてるし、色もきれい。マジックエリアのアイデアも面白いし、ボールが5個出てくるところなんかもよくできてる。

だけどボールの動きが不自然だったり、ボールがフリッパーに後ろから当たると重なったり突き抜けたりする。ピンボールゲームを作るのが大変なのはボクも身近で見てるからわかるけど、フリッパーとボールはピンボールソフトの命だと思うわけ。もうちょっと丁寧に作れなかったのかなあ……。

昔のマシンのイメージは、サウンドでかなり。ただ耳に響きすぎて逆効果かな……って気もする。

——しかし、なかなか100倍にならなくて、ボール5個出したのも1回だけだし、FMではパッパラパ以来の熱中ゲームだったね。





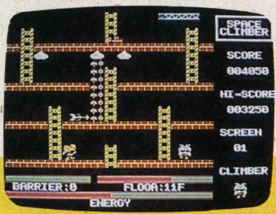
6F スペースクライマー

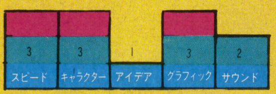
はしごを使うゲームって、ホント多い。で、キャラクターがやたら多いのもウケてるみたい。このソフトはそんな1本で、クライマー(自分)、スペースマウス、鉄骨、モンスター、シャワー、矢、落下物（未確認落下物体）がそれなりに形になって画面もキレイ。

でもさー、その全部が敵だよ、敵！ それも容赦ない攻めかた。なんなんだぁーっ!!と思わず叫ぶね。落下物は床を突き抜けて落ちてくるわ、シャワーははしごを溶かすわ、もう上下左右から敵ばっかし、身を守る唯一の手立てはバリアだけ、それもひとり3回まで。あんまりS的じゃないか？

自分が攻撃できないってのもイマイチ。逃げるばっかりじゃ、やっぱ燃えないんだよなぁ。そのうえジャンプとバリアは入力からワンテンポ遅れるしさぁ。〝瀬戸際の魔術師〟といわれるボクでも、これはさすがにマイッタ。

多分にM的で、地道に努力するのが性に合ってて、単純なゲームが好きな人、買いなさい。夢中になるよ、きっと。ボクはS的な質なんで、ドーモ……。





7F 頭脳4989

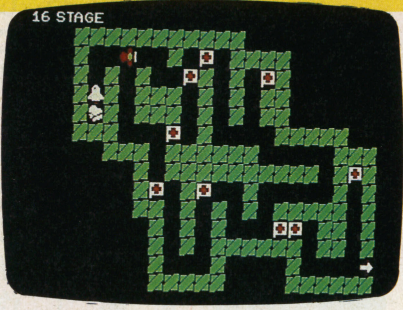
4989（四苦八苦）のタイトルどおり、これには悩まされた。「パズルゲーム界に新風を吹き込む」という製作者の意気込みが伺えて、確かに新しさがある。一味違った考え方が必要で、ボクはいきなり2面から考えこんじまった。

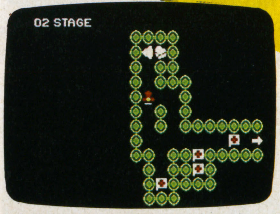
ゲーム自体は、何度死んでもやり直せるから恐れる必要はない。コツは、考え込むより実際にどんどん試してみること。

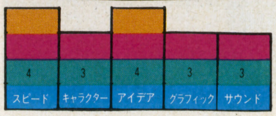
10面で挫折したからってわけじゃないけど、ボクはこのテのゲームは好きくない。倉庫番が出たときから持ってる意見だけど、べつにわざわざマイコンを使ってやるゲームじゃないと思うんだ。カードやボードを使ってできるゲームを、電気を使って目まで悪くして遊ぶこともないもんだ。パズルをソフトにするなら、マイコンだからこそ楽しめる魅力をぜひプラスして欲しいね。

ちょっと気づいたんだけど、このゲームは画面を四角に作ってない。これはイイ。必要もないのに四角いのって多いんだよね。

パズルが大好きな人なら、50画面に仕掛けられた300もあるという罠に夢中になれること請け合いだね。コンストラクションも付いているし、けっこう話題になりそうな1本だと思うよ。







▼対応機種・価格▲

1F ちまちま
●FM-7／NEW7／77、PC-88／mkII、SMC-777、X1●T＝4800円、5D＝6800円

2F MAX-01
●FM-7／NEW7／77●T＝4000円、5D＝6000円

3F Rabbian
●MSX●T＝3800円

4F ゴーストバスターズ
●MSX●T＝4800円

5F ロックンローラー
●FM-7／NEW7／77●T＝5900円、3.5D／5D＝6900円

6F スペースクライマー
●X1、MZ-70／15●T＝3500円、QD＝3800円

7F 頭脳4989
●FM-7／NEW7／77、PC-88／mkII／60／mkII／SR／66／SR●T＝4800円、5D(88のみ)＝6400円

待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい！

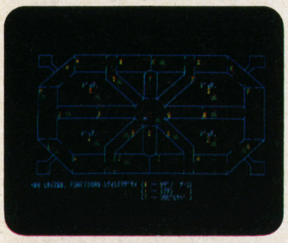
デビューあべにゅう

こうして数十本もの新作を見ていてつくづく感じるのは、シミュレーションの少なさと、パソピア、SMC各機種用ソフトの少なさ。ファンやユーザーならずとも寂しい限り……。

〈表記のご案内〉
○PC―88mkII…8801を含む○PC―60SR…6001、6001mkIIを含む○FM―7…NEW7を含む○X1／tu…tuはターボの略。その他〈例〉○予・3800円…予価○T（F・3800円）…テープでFM版のみ3800円○AC…アクション、AD…アドベンチャー、S…シミュレーション、RP…ロールプレイ、N…ノンセクション、RT…リアルタイム

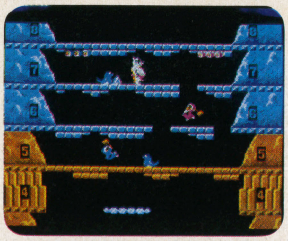
あ番地

宇宙基地ズールー



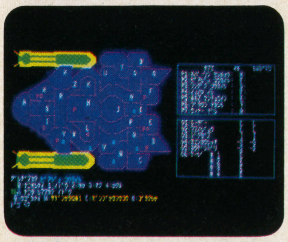
●木屋通商
●PC―88mkII／98
●5D（6800円）
▼S＝平和な宇宙基地ズールーにエイリアンが侵入してきた。君はズールーの指揮官として基地を守りきれるか!?

アイスクライマー



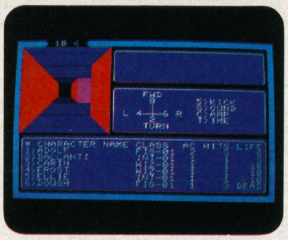
●任天堂
●ファミリーコンピュータ
●ROM（4500円）
▼AC＝山は1から32まで、頂上めざして登れや登れ！動いてる雲に飛び乗ったり、叩いたり、タイミングOK？

エイリアン



●木屋通商
●PC―88mkII／98
●5D（6800円）
▼S＝映画〝エイリアン〟がゲームに。君は宇宙船スラスブルースの船長として、巧妙な作戦を企てなければ……。

アクシオム



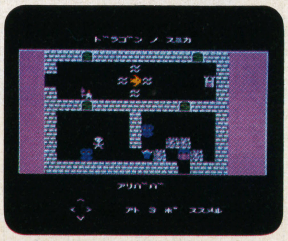
●COMIX
●PC―88mkII
●T（4800円）5D（7800円）
▼ファンタジーRP＝20名の勇士を使って安息地グリーノックの平和を取り戻せ！

EGGY



●ボーステック
●PC―88mkII ●T（4200円）、5D（6200円）
▼AC＝（3月予定）地球とガプスは全面宇宙戦争に突入。最前線の惑星エギーに基地を作りあげろ！

アリババ



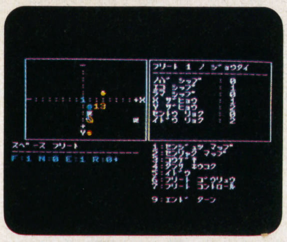
●スタークラフト
●PC―88mkII／98、FM―7 ●5D（9800円）
▼RP＝アリババになってお姫様を助けよう。仲間は20人まで増やせるうえに、128のキャラクターが登場。

F2グランプリ



●キャリーラボ
●PC―60mkII／66／88mkII／98（5D・2DD）、FM―7／77、X1、MZ―2022、IBM―JX ●5D（5800円）、3・5D（6800円）、T（3800円）

アンドロメダ帝国の伝説



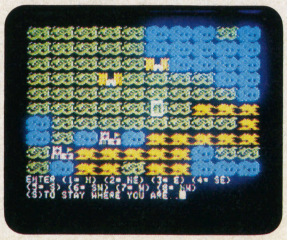
●木屋通商
●PC―88mkII／98（予定）
●5D（7800円）
▼S＝1～4人で遊べる。他のプレイヤーを叩きふせ、アンドロメダの支配権を奪って銀河を征服しよう。

王家の谷



●コナミ
●MSX
●ROM（予・4800円）、3・5D（未定）
▼AD＋RT＝（3月予定）探検家ビックが、王家の谷へ謎解きに出かけた。

ウィッチキング



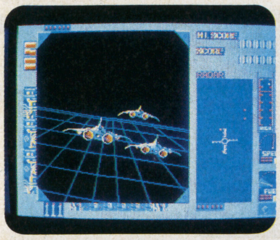
●木屋通商
●PC―88mkII／98（予定）
●5D（6800円）
▼ファンタジーAD＝君は魔の世界に君臨する妖術王を倒して、人々を救わなければ！森を越え、山を越えて……。

欧神（オーディン）98



●ホットビイ
●PC―98
●5D（2D・7800円）
▼AC＝不気味なブレイン・石像など、神話世界に彩られたスクロール・シューティングゲームのきわめつけ。

JU87A DSTUKA



●マイクロネット
●X—I/C/tu
●T(4800円)、5D(6800円)
▼AC+RT＝3Dシューティングゲーム。戦闘機シツーカに乗り込んで敵機を破壊せよ。

GOTO SYODAN



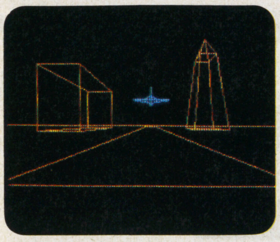
●クロスメディア
●PC—88mkII、FM—7/77 ●3・5D/5D(未定)
▼N＝(2月21日予定)囲碁HOW TOソフト。(1)対局、(2)定石、(3)問題＝手筋30問、死活20問収録。

オデッセイ—K



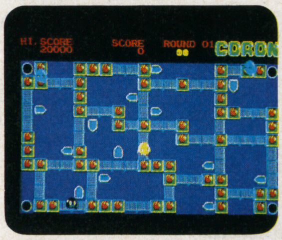
●リットーミュージック
●MSX ●T(未定)
▼ミュージック＝オルガンを弾くようにパソコンのキーをたたくと……! 弾いた演奏を3重和声まで多重録音するRTレコーダー機能も搭載。

ジェルダII



●キャリーラボ
●PC—60mkII/66
●T(3800円)
▼AC＝ステージ—から3まで、ヴェルガス衛星ガルバの中心、CORE(コア)を破壊するまでの宇宙戦争。

CORON



●アスキー
●PC—88mkII、X—I/C/D/tu、FM—7/77 ●T(3800円)、5D(88・4800円)
▼AC+RT＝50面それぞれの個性を楽しんでみよう。

オホーツクに消ゆ



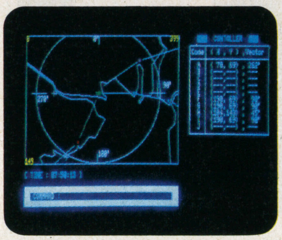
●アスキー
●PC—60mkII/66SR/88mkII ●T(3800円)、5D(6800円)
▼AD＝ひとつの殺人事件が北海道連鎖殺人事件へと発展。キミは刑事となって今……!

将棋(仮称)



●MIA
●PC—98、FM—16β
●5D/8D(未定)
▼N＝(2月下旬予定)人間とコンピュータの将棋の対局。16ビットマシンでゲームなんて最高の気分。

コントローラー



●木屋通商
●PC—88mkII/98
●5D(6800円)
▼S+RT＝君は航空管制官。航空機はそれぞれ特性を持っているので、それを生かしてうまく離着陸しよう。

オリオン

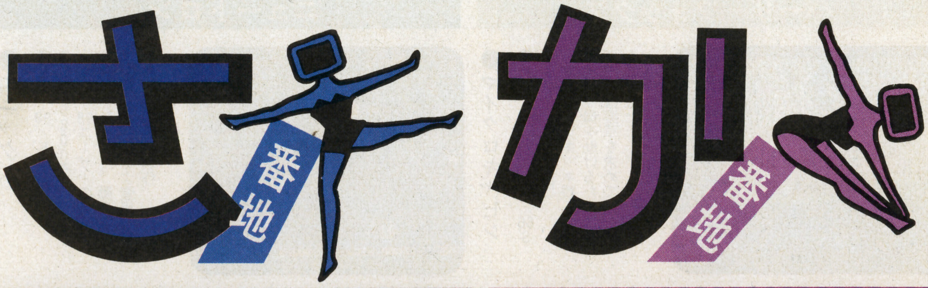


●チャンピオンソフト
●FM—7
●5D(7800円)
▼N＝(プラネタリウム・PARTII)世界中のあらゆる場所で、あらゆる方向・時間の星が見れるぞ。

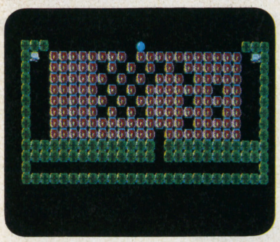
新竹取物語



●クロスメディア
●PC—88mkII
●5D(予・9800円)
▼AD＝(2月21日予定)FMで人気の〝かぐや姫〟が88版に。ブス姫と結婚させられないように気をつけて!



STON BALL



●MIA
●PC—98/88mkII
●D(未定)
▼思考型＝根強い人気の頭を使うゲーム。青いボールを一番下までうまく落とそう。何面までクリアできるかな?

THE CASTLE



●アスキー
●FM—7 ●T(未定)
▼RP＝100個の部屋でできているお城の中にお姫さまが閉じこめられている。キミはさまざまな仕掛けにめげず、無事に姫を助けなくては!

カムイの剣



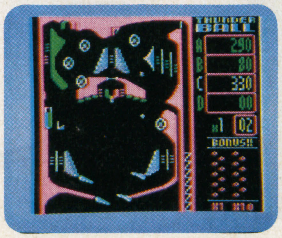
●コンプティーク
●PC—88mkII、FM—7/77、X—I、アップルIIe/IIc ●3・5D/5D(7800円)、T(4800円)
▼AD＝キャプテンキッドが残した秘宝とは!?

スーパータロット



●ポリシー
●PC—98F ●5D(2DD・9800円)
▼占い＝PC—88mkII、FM—7/77などでは2ドライブ必要だったけど、98Fなら1ドラで楽しめる。

サンダーボール



●アスキー
●PC—60SR/66SR
●T(3800円)
▼AC＝コンストラクション・ピンボール。7つのサンプル画面でスリリングなゲームも楽しめる。

グラフィック オペレイター麗



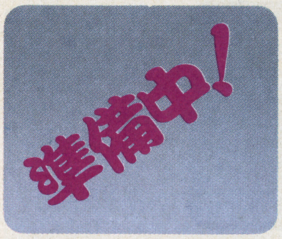
●ポリシー
●PC—98/F ●5D(2DD1万7800円)
▼グラフィック＝色彩設定自由でブラシ機能もOK。マニュアルなんか見なくてもすぐに使えちゃうぞ!

HYDLIDE



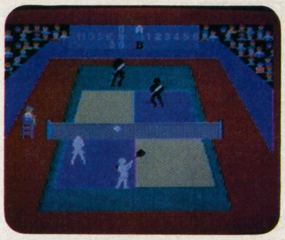
●T&Eソフト
●XI ●T(4800円)
▼RP+RT=妖精たちが飛びかう異次元の世界。しかし突然よみがえった邪悪なる精が、妖精たちを恐怖の底につき落とした……。

ドアドアmkII



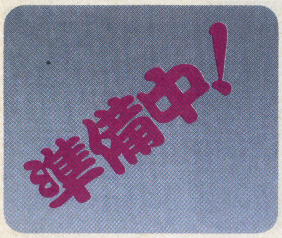
●エニックス
●ファミリーコンピュータ
●ROM(未定)
▼AC=ファミコンファンが今か今かと待ち構えている一本。残念ながら、まだ先のよう、もうしばらくお待ちを!

スーパーテニス



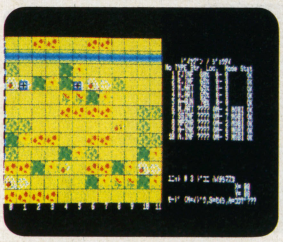
●ソニー
●MSX
●ROM(4500円)
▼AC=シングル、ダブルス合わせて7つの対戦モードが選べるぞ。画面はさておき、楽しさは保証つき!!

ハイパーオリンピック'84 I



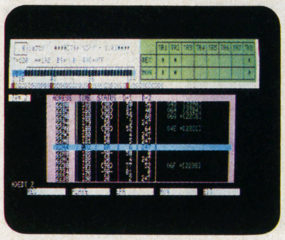
●デービーソフト
●XI ●T(4800円)、5D(6800円)
▼AC=水泳、クレー射撃、跳馬、アーチェリーの4競技。コナミのAMゲームの移植版がXIで。

ドニエプル渡河作戦



●木屋通商
●PC—88mkII/98(予定)
●5D(9800円)
▼S=ドイツ軍は大河ドニエプルに陣地を構築、死守の構えだ。君はドイツ軍の師団長としてソ連軍を阻止せよ!

スーパーマルチレコーダー

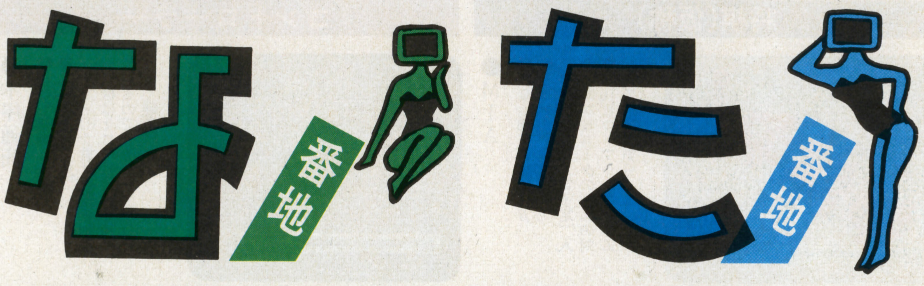


●リットーミュージック
●PC—88mkII
●5D(未定)
▼ミュージック=好評のマルチレコーダーがバージョンアップ。ミュージック・エディット機能搭載。

ハイパーオリンピック'84 II



●デービーソフト
●XI ●T(4800円)、5D(6800円)
▼AC=三段飛び、重量あげ、棒高とびもあるぞ! IとII合わせて頑張ろう。でも、キーボードは壊さないよーに!!

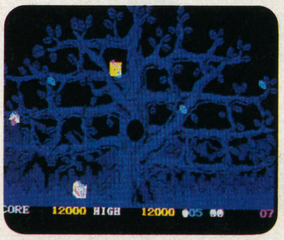


ハーリーフォックス



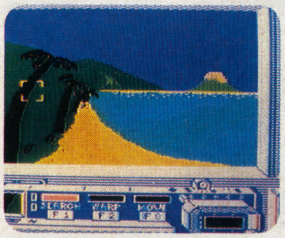
●マイクロキャビン
●PC—60mkII/SR/66SR ●T(4200円)
▼AD=キタキツネ親子の愛情物語。母を助けるために子ギツネは薬草を求めて旅をするのでした……。

ニュートロン



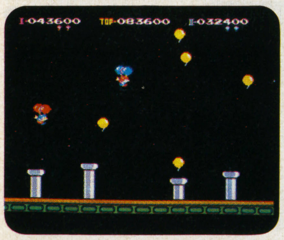
●エニックス
●PC—98/E/F
●5D(6800円)
▼AC=98ユーザーの皆さまお待たせしました。働き者のロン君が、いよいよ登場。ロングヒットの代表作。

タイムトレック



●ポリシー
●PC—88mkII、MSX
●5D(7800円)
T(M・4500円)
▼AC=(2月末予定)X—07号に乗って時空を超えた任務を果たせ! 時間はないぞ。

バルーンファイト



●任天堂
●ファミリーコンピュータ
●ROM(予・4500円)
▼AC=床にいる敵が風船をふくらまし、空中を飛び回っている。風船をケ飛ばして敵を水中に落とそう!

NEBULA



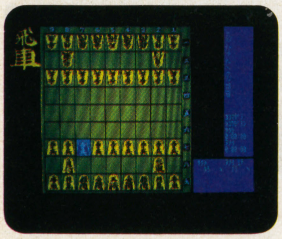
●エポック
●スーパーカセットビジョン
●ROM(3800円)
▼AC=銀河連邦軍は敵惑星↓基地陥落のため最前線へ突入した。古代遺跡とスペースゲームの組み合わせ。

ちまちま



●ボーステック
●FM—7、XI ●T(4800円)、5D(6800円)
▼AC=日本版でやるか、西洋版でやるか。SMCで発売以降、人気上昇中。キャラクターの魅力いっぱい!

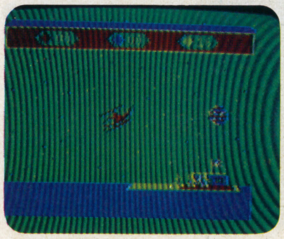
飛車



●キャリーラボ
●PC—60mkII/66/88mkII/98/E/F、FM—7/77、IBM—JX2/3/4
●T(4200円)、5D(6400円)、3・5D(J・6800円)



チョップリフター



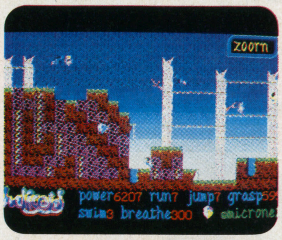
●システムソフト
●PC—88mkII
●5D(6800円)
▼AC=(画面はPC—60版。88版はグッと美しいぞ!)おなじみ移植版。人質64名の救出作戦や、いかに!?

モピレンジャー



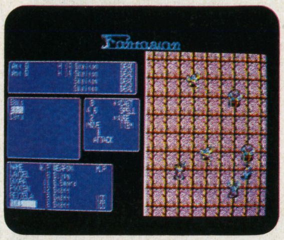
●コナミ
●MSX
●ROM(4800円)
▼AC＝(3月予定)気が優しくて力持ちのモピレンジャー、バルボアやラゾンをかわしコモピラを救うのだ！

HERICOID

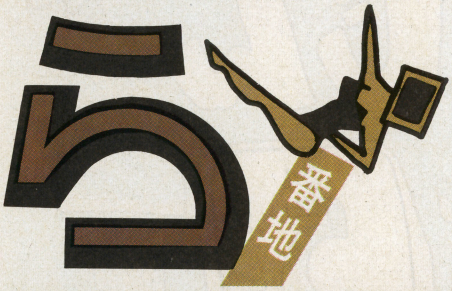


●マイクロネット
●PC—88mkII、FM—7、
●5D(6800円)
▼RP＋RT＝遺伝子操作による実験体フィーンは異時空の放浪者となる。4つのクリスタルを探して現時空に帰れ！

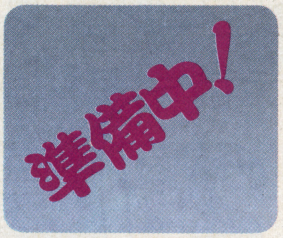
ファンタジアン



●クリスタルソフト
●PC—88mkII
●T(5800円)、5D(7300円)
▼RP＝剣と魔法の国ルイザードを舞台に探索の旅が始まった。5人の行く手には!?

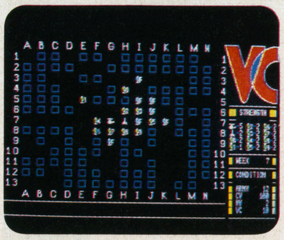


POPY



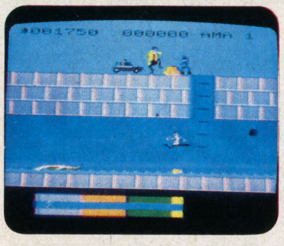
●ブレーンメディア
●PC—88mkII
●5D(予・6800円)
▼AC＝(近日発売)ポーピィちゃんは窓を押しながらママのもとへと続く階段を探さなきゃ。コンストラクション。

VCヘリボーン作戦



●木屋通商
●PC—88mkII／98
●5D(6800円)
▼S＝君は対ゲリラ作戦の指揮官として後方のゲリラ戦エリアに着任する。近代兵器を駆使してゲリラ制圧なるか。

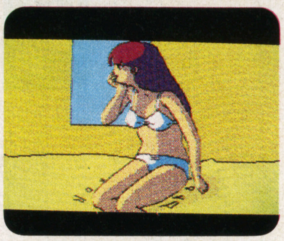
ルパン三世



●エポック
●スーパーカセットビジョン
●ROM(3800円)
▼AC＝後ろからは警官が接近、前からは障害物が！ルパンは下水道、洞穴、ジャングルと大忙し。

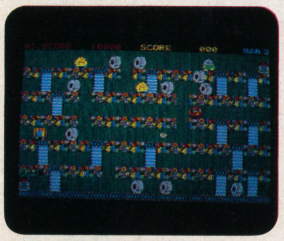


Fairie's Residence(妖精の館)



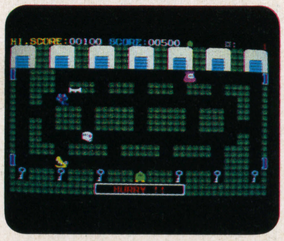
●チャンピオンソフト
●PC—88mkII、FM—7
●T(2本組4500円)、5D(2枚組7800円)
▼AD＝そこは妖精の館。50画面にそれぞれ少女たちが君の来るのを待っている……。

ローリングペーパーズ



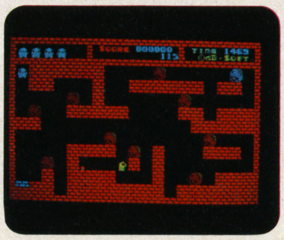
●COMIX(光栄)
●PC—88mkII
●T(3800円)、5D(5800円)
▼AC＋パズル＝スルメ君は、トイレットペーパーを転がしながら愛しのアロマちゃんのもとへ。

マイドン



●アスキー
●PC—88mkII
●5D(4800円)
▼AC＝マイドンは迷路の途中で鍵を拾って倉庫を開け、フルーツを取る。敵は4種類、40面まであるぞ。

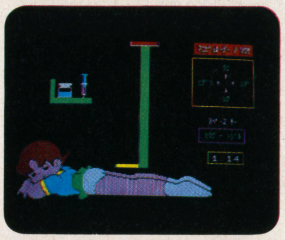
フラッピー



●デービーソフト
●PC—80mkII、IBM—JX
●T(80・4500円)、3・5D(7800円)
▼思考型AC＝ユニコーンやエビーラをかわして、ブルーストーンを運んで！

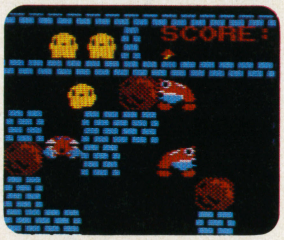


マイ・ロリータ



●COMIX
●FM—7／77
●T(3800円)、3・5D／5D(5800円)
▼N＝憧れのお医者さんになってキミはワクワク。真面目にお医者さんごっこ。

フラッピー　リミテッド



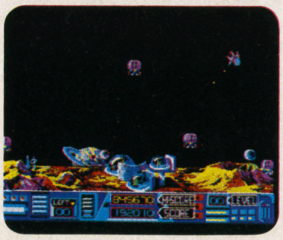
●デービーソフト
●MSX
●ROM(5800円)
▼思考型AC＝これまでの既存の画面はひとつもなし。すべてオリジナルの100面で、キーワードもついている。

ワイアード



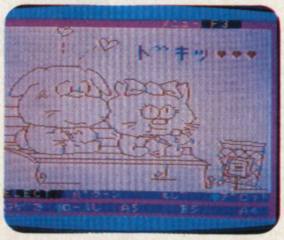
●ポリシー
●FM—7
●5D(予・8000円)
▼RP＝(2月25日発売予定)宇宙海賊船ワイアードは、永遠の力と生命を与えるエビルパワーを求めて旅立った……。

MILKY WAY



●マイクロネット
●MZ—15／20／22
●QD(4800円)
▼AC＝(2月末予定)人類の存亡をかけて「ルジー」と「ビーグルヒップ」を駆使して戦え！

プロッ太キャラクター集

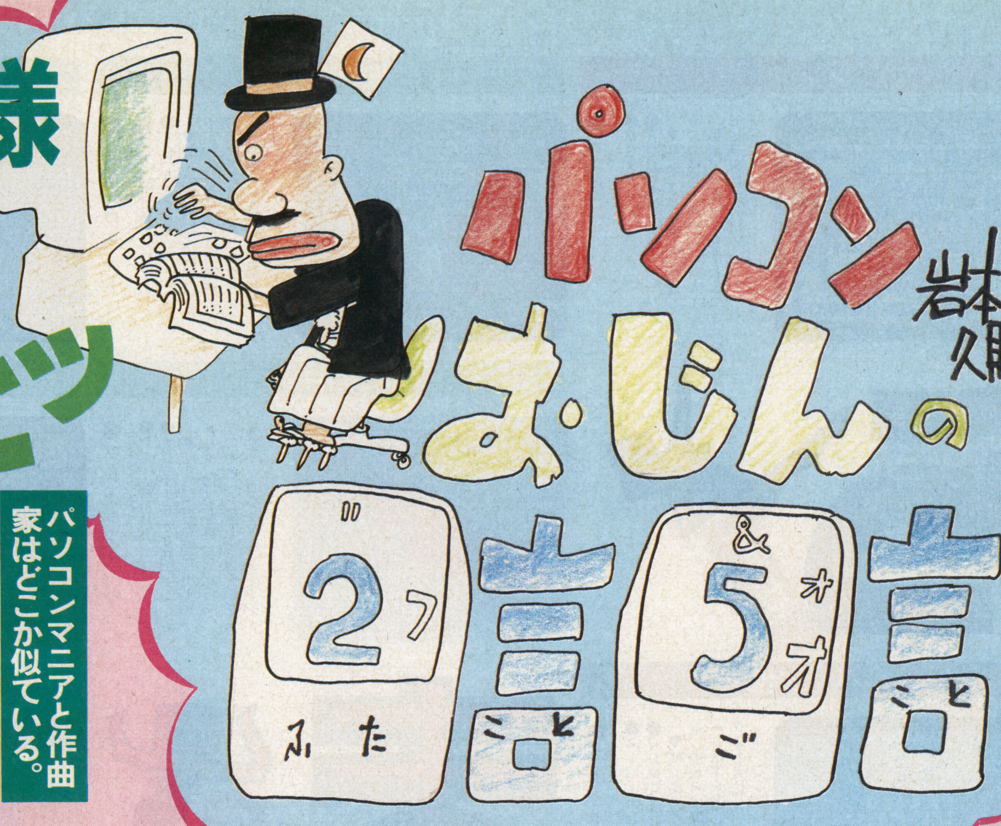


●ソニー
●MSX
●T(2000円)
▼ユーティリティー＝田代邦彦の世界(II)。CGを使ってグリーティングカードを作ろう。キャラクターの内容は10種。

パソコンま・じんの2言&5言

岩本久則

偉人、神様ビッビッビッ



パソコンマニアと作曲家はどこか似ている。

パソコンショップに行くと、よくパソコン雑誌を片手にプログラムリストを打ち込んでいる人を見かけるよナ。

目は左手で持ったその雑誌のリストに釘付けで、ちらりとも視線をはずさない。鴨に狙いを付けてポイントした猟犬のようだヨ、あれは。で、右手はキーを叩いているんだけれど、まるで背中でも掻いているのかと思うような優雅で流麗な仕草なんだなア。

シフトキーと同時に押すキーもあるわけだけれど、迷わず親指と小指で遠いキーを同時に押すんだから、ワシとしたらピアノやエレクトーンの演奏を見るようで偉人に逢ってるみたいだ。ベートーベンやモーツァルトやショパンに。頭だってボーッとしちゃうゼ、全く。

その点ファミリーコンピュータはめんどうなキーボード操作がないからいいかもネ。

考えてみるとゲームやるのにいちいちキーを叩いてロードするのを待つなんてなァバカバカしいことで、カセットポンでなくっちゃ。コンピュータは便利なものだなんてとてもじゃないが言えたものじゃないよナ。

で多分そんなワシらがやってるゲームを作っている人というのはあのショパンみたいな偉人が、ホラさっきも言ったみたいに背中を掻く様に優雅にキーを叩いて作っているんだ、きっと。

聞くところによると、そんな偉人はゲームをつくるとき、目は半分開くともなく開き、どこを見ているかわからない、あらぬ目付きでキーを叩いているのだそうだからますます偉人か神様だナこりゃ。

そして見ているといきなり「できたァ！」なんて怒鳴るんだって。

それであのおもろいゲームのできあがり。やるもんですナ。

ま、実際はもっとたいへんな作業をしているのだけれど、遊ぶ方は楽チンで面白がって遠慮せずに、いろいろ注文をつけてればいいのでありますゾ。

10年後には個性的ゲームしか生き残れない？

じゃいったいこれから10年後にはどんなゲームができているのか想像してみるか。

今から10年、ゲームをやっているなんてとてもじゃないが考えただけでウンザリするけど、10才の君は20才になるんだから、よほど良い発想でないかぎり「やってられねェよ俺」ってことになっちまうと思うよワシは。

それというのも似たようなゲームが多いからで、ひとつひとつが個性的なゲームなら音楽のスタンダード曲みたいにいつまでも歌われ口ずさまれるってことはあると思うナ、きっと。

ギャラクシアンに始まりAEまで宇宙物はいくつもあって、これはいかにもコンピュータゲームらしくて、誰でもやってしまいそうな舞台装置なんだ。つまり、それは発想が貧困で、アイディアに乏しいってことなワケよ。

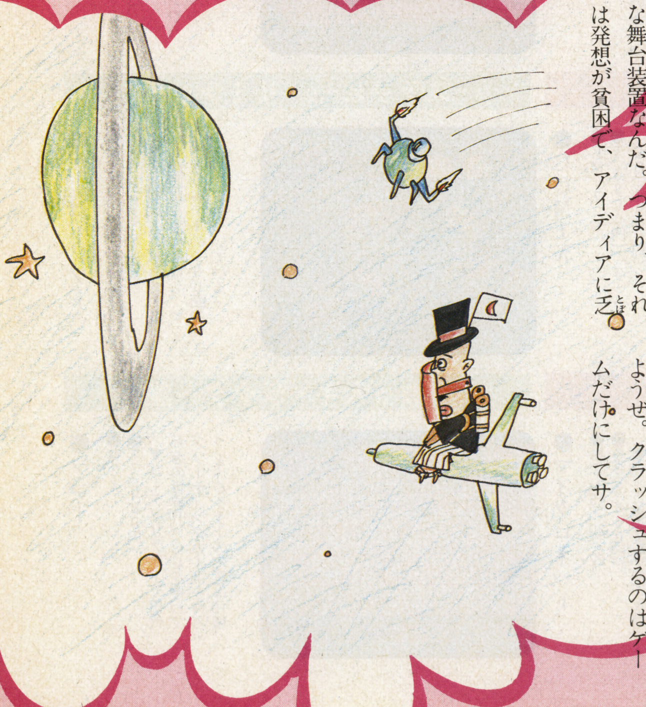
だから当然10年ももつワケがなくて、宇宙物はホンのいくつか残るだけだと思うよ。ンじゃどういうものができるかということになるのだけど、こいつは難しいやネ。

当てられるのは、個性的な特長のあるゲームだろうということで、たとえば、あるテレビと同時進行してゆくゲームとかだ。

それと、いまは、リアルタイムゲームがもてはやされ、リアルタイムであればあるほど、評価が高いのだけれど、これに時間差が加わったもの、パッパッパッとやっていて急にフェイントがかかってオットットとタイミングをずらしたりするものができるかも。

もっともこれを見てすぐに真似するから、10年後までもたないかもしれないやネ。

まァそれまでおたがい交通事故で死んじまわないように気ィつけようぜ。クラッシュするのはゲームだけにしてサ。



GHOSTBUSTERS

Designed By **David Crane**

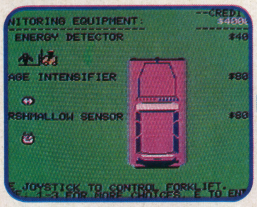
ACTIVISION®

世界で選びぬかれたコンピュータゲームソフト、アクティビジョン。

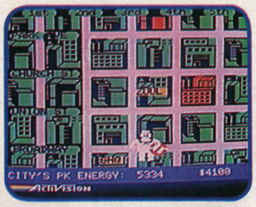
世界中の人気を吸いこんだ驚異の怪物ゲームが大暴れ！
ゴーストバスターズ

■ゴーストバスターズのメロディーにのって軽快にプレイ。
■自分の資金にあわせてお化け退治の装備を選べ。
■ゴーストバキュームでお化けを吸いこめ。
■陰イオンビームとゴースト捕獲器でお化けを捕えろ。
■最大の敵マシュマロマンに気をつけろ。

CASSETTE TAPE　MSX　解説書付¥4,800



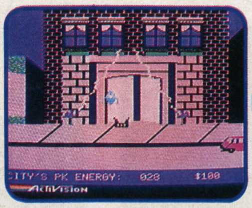
自分の資金にあわせて自動車と装備を選べ。



赤い建物にお化けがいる。現場に急行せよ。



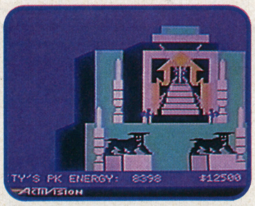
街を浮遊しているお化けをゴーストバキュームで吸い込め。



ゴースト捕獲器をしかけ、陰イオンビームでお化けを捕えろ。



最大の敵マシュマロマンをかいくぐり、ズール寺院にのりこむのだ。



お化けの親玉をやっつけて、お化けは全滅。街に平和が戻ったのだ。

カンフーゲームの決定版！
ジャッキー・チェンのスパルタンX

■企画/東宝東和■製作/ポニー■コンピュータデザイン/大塚達治

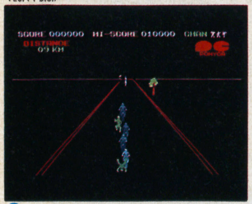
跳びげり、回しげり、連続バクテンなど新しい技を披露して一段と強くなった敵を倒して下さい。

CASSETTE TAPE　PC-8801/mkII, MSX〈各〉¥3,500
PC-6001/mkIISR ¥3,500（開発中）

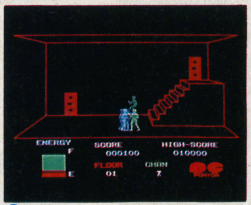
5"FLOPPY DISK　PC-8801/mkII ¥4,800

3.5"FLOPPY DISK　PC-6601SR ¥4,800（開発中）

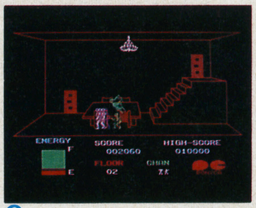
私（ジャッキー・チェン）は遂に敵のアジトを発見した。前方に不気味にそそり立つ、あの城に目指す悪の組織と私の恋人シルヴィアが待っているのだ。私の接近に気づいた敵は恐怖のバイク軍団を指し向けてきた。（シーン①）避けても避けても、敵はその数とスピードを増し、無限に続くかのように思えたが、所詮、幾多の戦いをくぐり抜けてきた私の敵ではなかった。いよいよ城に踏み込むと、そこにはキン肉マンより強いと言われるカンフーの達人が待ち受けていた。（シーン②）彼を倒しても二階の間には、宿命のライバル、ベニー・ユキーデがいる。（シーン③）そして三階の間には悪の支配者、組織のボスがその魔剣を持って待ち構えているのだ。（シーン④）しかし、私は正義をつらぬき、恋人シルヴィアを救うため、鍛えた技の全てを駆使して立ち向かうのだった……。



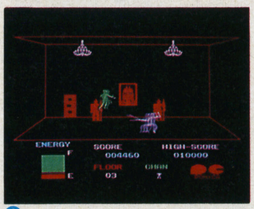
❶



❷



❸

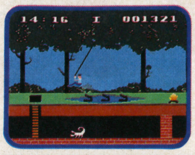


❹

アクティビジョン・ラインアップ！

★

ピットフォール
Designed By **David Crane**



落し穴があったり、ワニ等のいるジャングルの中をあなたはどこまで進んでいけるか？

★

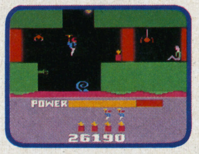
リバーレイド
Designed By **Carol Shaw**



川を支配している敵軍の攻撃を避け、敵を粉砕し、橋を破壊し、川を占領せよ。

★

ヒーロー
Designed By **John Van Ryzin**



火山の噴火で坑夫たちが鉱山に閉じこめられてしまった。さあ、一刻も早く彼らを救え!!

★

デカスロン（10種競技） Designed By **David Crane**

★

ゼンジー Designed By **Matthew Hubbard**

★

ビームライダー Designed By **David Rolfe**

★

キーストンケーパーズ Designed By **Garry Kitchen**

ROM　MSX〈各〉¥4,800

INFORMATION

おかげさまでPONYCAの商品も100タイトルを超えました。
●映画シリーズ●シミュレーションウォーゲームシリーズ●アクション型●思考型●ボールゲームeto 様々なジャンルのパソコンゲームを用意しております。
広告だけでなくもう少し詳しいゲームの内容を知りたい方々の為にパンフレットを用意しておりますので、住所、氏名、年齢、手持ちの機種をお書きになり資料請求券を同封の上右記PONYCA企画部　資料係宛までお送り下さい。尚、その際PONYCAに対しての御意見、御要望をお書き添え頂ければ幸いです。
PONYCAのソフトは抜群だといわれる様、スタッフ一同今年も頑張りますのでよろしくお願いします。

キリトリセン
PONYCA 資料請求券
'85.3 Beep

PONYCA LAND



※このたびアクティビジョンの強力なラインアップを加えPONYCAはユーザーズクラブ"PONYCA LAND"を結成致しました。ユーザーの皆さんとPONYCA、そしてゲームデザイナーの交流を深め、HOTなより豊かな情報（機関誌PONYCA LAND〈12ページ〉年6回発行）をお届けし、日本に限らずアメリカを含めた大きな組織にしていきたいと思います。現在アクティビジョンでは、各ゲーム毎にクラブ組織（ピットフォールで20,000点を越えた人達の為の"ハリークラブ"、キーストンケーパーズで35,000点を越えた人達の集りとして"ビリークラブ"等があります。）があり、PONYCA LANDはその日本支部としての機能も持ち、各々のアメリカへのライセンス登録を代行します。
※PONYCA LANDに入会を希望される方は、住所、氏名、年齢、職業、手持ちのパソコン機種をお書きの上、600円分の切手（1年分）を添えて下記の宛先までお送り下さい。楽しい会員の企画をいろいろ用意していますので、どうぞ御期待下さい。
宛先は右記の株式会社ポニーPONYCA企画部 PONYCA LAND係まで

安心して選べる**PONYCA**のソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

PONYCA

株式会社ポニー
PONYCA企画部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-265-6377
販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151　大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741　広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241　福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001
ニッパンポニーTEL 03-667-3741

「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

ハドソンの 任天堂 ファミリー コンピュータ™・シリーズ

第 3 弾
2月末日緊急発売
〈HFC-RB〉希望小売価格4,900円

100画面分の楽しさ！

新兵器"ボイス機能"搭載！

リアルタイム・シミュレーションゲーム

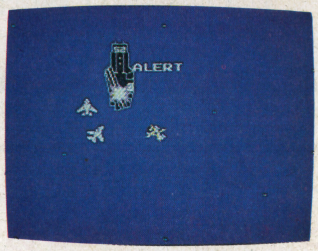
RAID ON BUNGELING BAY™

バンゲリング ベイ



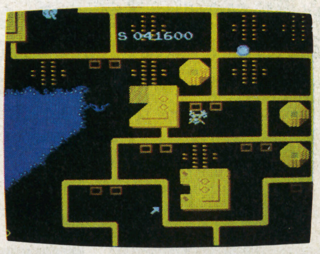
3大特長

1/テレビが戦場になった。



★バンゲリング湾に潜入した空母に緊急指令！「6つの秘密工場を破壊せよ」。キミはヘリコプターを駆って、敵陣にのりこめ！ 激しい戦闘がキミを待っている…

2/100画面分の面白さ。



★ヘリコプターの動きに合わせて16方向にスクロールする画面は、縦横10画面ずつ、なんと100画面分におよぶ広大さ。4万点を越えれば、〝戦場の夜景〟を楽しむこともできる

3/画期的！"ボイス機能"。



★敵味方に分かれて2PLAYできるのも楽しみのひとつ。とくに〝ボイス機能〟は画期的。マイクに向かって〝ハドソン！〟と叫んでみよう。何かが起こるぞ

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD. UNDER LICENSE FROM BRODERBUND SOFTWARE INC.

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE：011-821-1538
営業所/仙台・金沢・東京・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

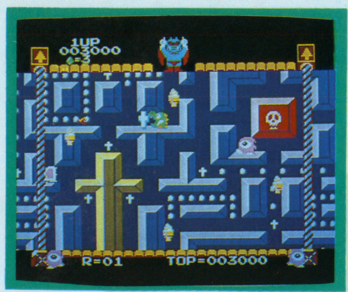
●お求めは、お近くの玩具店か有名百貨店玩具売り場で。

家庭用カセット式ビデオゲーム

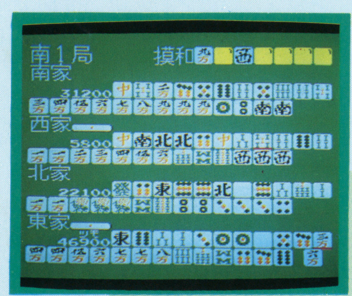
FAMILY COMPUTER™
ファミリー コンピュータ™

新カセット続々登場!!

希望小売価格
各 4,500 円



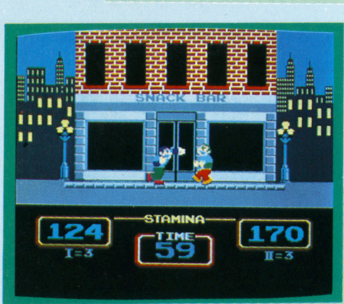
HVC-DD **デビルワールド**
上下左右にスクロールする迷路。
迷い込んだタマゴン!!
デビル・子デビル・メダマン・ボンボンにぶつからないよう　炎で攻撃しながら撃退セヨ!!



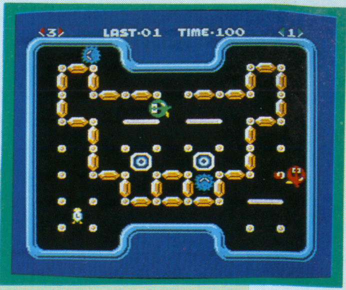
HVC-FJ **4人打ち麻雀**
ロン!リーチ!ポン!チー!カン!
本格的な4人打ち麻雀をファミリーコンピュータで楽しもう。



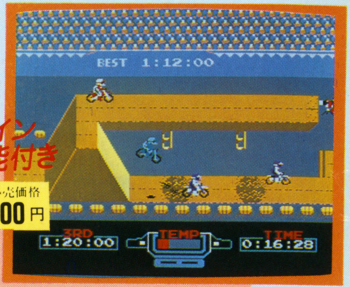
HVC-FR **F1レース**
アクセル・ブレーキ・ギアチェンジそれぞれのボタンをうまく使いこなして高得点獲得に挑戦!!



HVC-UC **アーバンチャンピオン**
路上でボクシング!!
パンチ!パンチ!相手を端まで追いつめろ!!
君は紙吹雪の祝福をうけられるか…



HVC-CL **クルクルランド**
ウニラがかくした金塊をグルッピーが探します。君は時間内に金塊を全部探し出せるか…

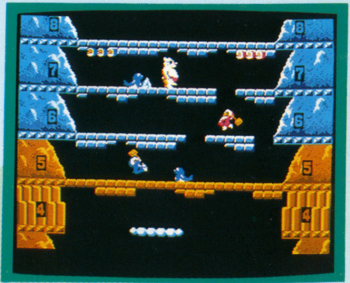


デザイン機能付き
希望小売価格 5,500円

HVC-EB **エキサイトバイク**
エキサイティングなモトクロスレース!!国内のチャレンジレースに入賞しないとエキサイトバイクには出場できないゾ!!



HVC-BF **バルーンファイト**
自分の風船を割らないようにして空中を飛び回り敵の風船を割ってやっつけろ!!下には大きな口を開けた怪魚がいるゾ!!



HVC-IC **アイスクライマー**
さあ山登りだ!!
ポポとナナがハンマーで道を切り開いて頂上まで登ります。君は何種類の山を征服できるか…



ファミリーコンピュータ本体	希望小売価格 **14,800** 円
ファミリーコンピュータ専用 **ファミリーベーシック**	希望小売価格 **14,800** 円
ファミリーベーシック専用 **データレコーダ**	希望小売価格 **9,800** 円

任天堂株式会社

Beep
1985 3号
ビープ 3月号
昭和60年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻3号通巻3号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・田鎖洋治郎
発行㈱日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03・261・4095
定価360円

雑誌 17659—3
Printed in Japan